
A-PLUS
Más que animación japonesa
ESCAFLOWNE
Edición de Aniversario
Cobra
Crying Freeman
The King of Fighters
The X-Files
Silent Hill
Año 2 - # 8
Primer Aniversario
Perú- S/ 9,00
7 750689 423081 >

Publicaciones



SHENRON

Surge una nueva publicación sobre anime en el Perú: *SHENRON*. Posee una extraordinaria calidad y cantidad de información. Entre muchas cosas, ofrece un excelente reportaje sobre la actualidad de Dragon Ball en el Perú; la historia completa de Dragon Ball; Dragon Ball Z; Dragon Ball GT; todas las películas y especiales de televisión; un completo índice de todos los personajes que aparecen a lo largo de toda la carrera de Gokú y sus amigos; y una interesante reseña de la vida del autor acompañada de una entrevista al mismo. Con trescientas páginas de full información, *SHENRON* se posiciona como la guía no oficial de manga y anime. Felicitaciones a Rodrigo Ramos y a todo su equipo de trabajo. 20 soles, incluye afiche y marcador.





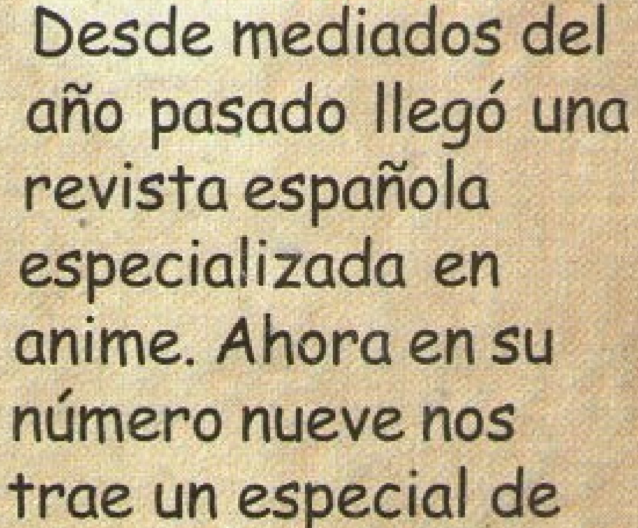




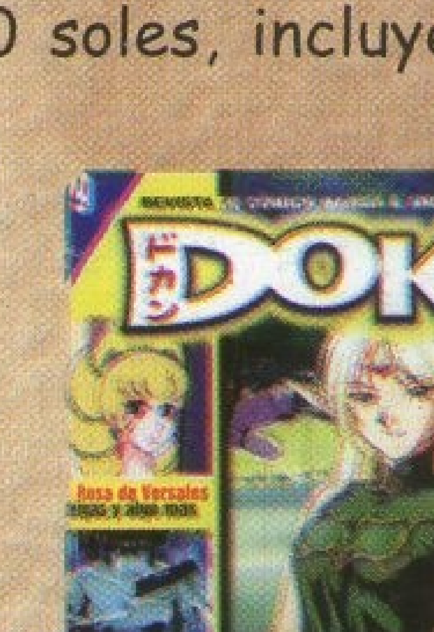




DOKAN



Desde mediados del año pasado llegó una revista española especializada en anime. Ahora en su número nueve nos trae un especial de *Record of Lodoss War*, una interesante entrevista a Mamoru Oshii realizador de obras como *Patlabor 2* y *Ghost in the Shell*. Además sus ya acostumbradas secciones con novedades del Japón y España (un poco retrasadas por cierto), sus secciones de cultura y comida japonesa (para los amantes del sushi). Para los eternos navegantes, interesantes recomendaciones sobre el anime en internet y si te sientes aburrido puedes *divertirte* con la historieta incluida en la revista. 20 soles, incluye un CD.





A-PLUS

DIRECTOR
Juan Carlos Delgado

EDITOR
Santiago Ortiz

REDACCION, DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN
Silohé Llanos, Eric Navarro, Claudia Sovero, Catherine Torres

COLABORADOR
Daniel Marcés

TRADUCCIONES
Claudia Sanden

DISEÑO DE MASCOTA
Catherine Torres

DISEÑO DE PORTADA
Angelo Hitotsuishi C.

PUBLICIDAD
578 1837

DISTRIBUCION
Ediciones Zeta
472 9890 / 4711966 / 472 0781



Editorial

Primer Aniversario

Ya pasamos el primer año. En este tiempo hemos logrado sacar nueve ediciones (incluyendo el A-PLUS cero), cada una de ellas mejor que la anterior. Como estamos de aniversario, lógicamente entenderás que nos sentimos *feeling:* melancólicos, reflexivos, felices y hasta chinos de risa. Por ello, esta vez vamos a apoderarnos de la página editorial para hablarte un poco de nosotros, los nueve gatos que tarde o temprano te hacemos llegar la publicación, los nueve gatos que te hacen rabiar a cada rato con sus errores.

Al inicio del cuento (cuando *A-PLUS* era *A-* solamente), **Juan Carlos** (nuestro director) se retiró de *Animation Plus* para crear una nueva propuesta. Él era miembro del *Club Sugoi* (antes que lo boten) y también se le ocurrió la *genial* idea de difundir el *manga y anime*. En ese tiempo estaba de moda *Samurai X* y lo primero que pensó fue llamar a **Silohé,** su compañera de la universidad y seguidora incondicional de Kenshin. Ella le recomendó a **Caty,** quien estudiaba en la mañana. Ella demostró su capacidad y estilo desde el número cero, dándole el toque irreverente al A-PLUS con su entrevista a Rafo'. Los tres gatos le maullaron a **Claudia** Sovero, amiga del aula de Silohé, quien resultó ser la chica más puntual y responsable del planeta Tierra. También estaba la *linda* **Titi** (más conocida en los créditos como Claudia Sanden), quien venía del *Bake Neko Club* gracias a Christian Campos (¡GRACIAS, SHIRCANT!) y quien actualmente se desempeña principalmente en traducciones. Pero faltaba alguien que se anime a perder su plata invirtiendo junto a Juan Carlos, faltaba otro iluso... así apareció **Santiago** (nuestro editor -quien afortunadamente se responsabiliza por el contenido de esta publicación), también compañero de la universidad y quien a su vez jaló a **Eric,** amante de la ciencia ficción (encargado de cualquier cosa relacionada con *X-Files* en la revista) y amigo del colegio.

Ellos son los pioneros que todavía habitan en estas páginas. Hace unos meses llegaron dos gatos techeros: **Danny,** un guerrero del camino capaz de conseguir el manga más rebuscado de la galaxia y nuestro colaborador estrella, **Daniel,** quien no nos cobra un centavo por venir a enviciarse todos los días con el *PlayStation* (y últimamente con *StarCraft).*

En un año hemos sufrido más de la cuenta: los canillitas nos han estafado (cuando distribuíamos con nuestra mochilita), han hablado mal de nosotros (algunas veces sin justificación), hemos visto proliferar *Animangakidos* y *Saikos*, nos han robado las boletas de venta, nos ha caído la honrada policía fiscal dos veces y hasta nos ha mirado mal el chino de la esquina. Pero todo eso no importa, pues como el gato tenemos aún varias vidas *(hierba mala nunca muere)* para acompañarte, discúlpanos por los últimos retrasos, esperemos que no se repitan tan seguido, esperemos también que en lo que resta del milenio la vida mejore.

¡¡¡ADIÓS PRIMER ANIVERSARIO!!! ¡¡¡Y QUE VENGAN MILLONES MÁS!!!



SUMARIO

Puedes enviar tus sugerencias, dibujos, ratas u otra aportación a nuestras oficinas: Jirón Padre Guatemala 258- San Miguel (segunda paralela a la cuadra 25 de Av. La Marina). Recuerda que todas tus cartas y/o dibujos publicados reciben como mínimo un ejemplar de cortesía. Haz llegar tus e-mails a A-PLUS@inkanet.com.pe

CALIDAD Y NO CANTIDAD, POR FAVOR

Estimados miembros de la revista A-PLUS:

A mis 22 años, considero al manga como un tipo de lectura al nivel de las mejores obras literarias y al anime como un campo muy especial de la cinematografía cuyos valores aún son tomados en un segundo plano ya que no siempre se les otorga el interés que se merecen, especialmente en nuestra sociedad.

Desde que comenzó el auge de las publicaciones informativas nacionales referentes a este tema, muy pocos han sabido darle a sus productos el contenido necesario para satisfacer las demandas del público consumidor. Hasta la fecha he podido percatarme de la existencia de nueve de estas publicaciones nacionales y de casi igual número de publicaciones extranjeras. Obviamente, las publicaciones extranjeras superan ampliamente muchas de las nacionales principalmente porque los encargados de estas últimas muchas veces no ponen de su parte en la elaboración de sus productos tratando siempre de hacer las cosas *a lo que salga* o abordando temas que han sido tocados en demasía o sin siquiera tomarse la molestia en conseguir nuevas imágenes de los temas en cuestión o peor todavía, yendo a la imprenta que cobra menos para así ahorrar un poco aunque después la impresión de la revista no resulte buena.

1.- ¿Alguna otra revista se animará a sacar un suplemento de historias mangas como lo hace *Sugoi?*

2.- ¿Cómo puedo contactarme con gente que quisiera formar un grupo para jugar un juego de rol?

Bien, gracias por su tiempo, hasta pronto y sigan adelante.

Carlos Celis (Lima)

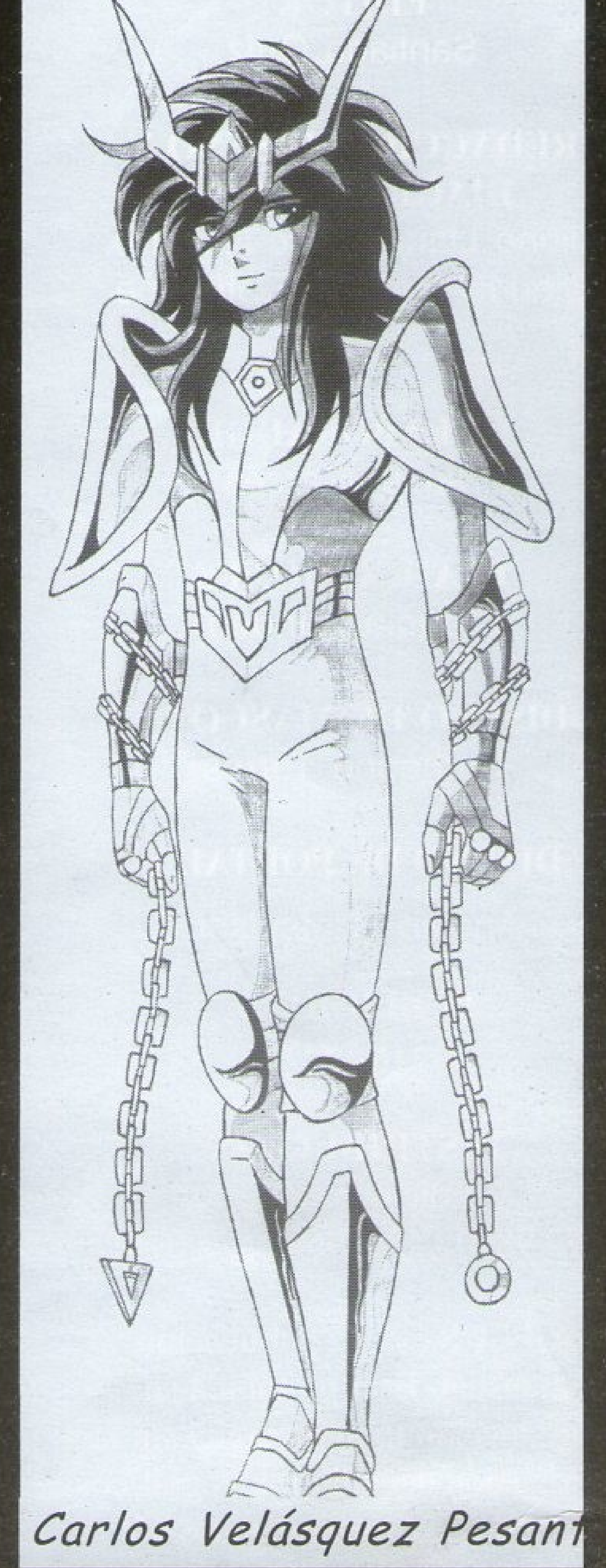
Son acertadas observaciones sobre el panorama actual del mercado informativo impreso de manga y anime. Es lamentablemente la realidad y eso es, a nuestro entender, un insulto para todos los otakus. Afortunadamente, y como bien apuntaste, la oferta es variada y sólo depende del consumidor decidir tal o cual comprar.

Todos tus *consejos* fueron tomados en cuenta y no nos molestan en absoluto, ¡qué va! por el contrario, es gracias a las sugerencias y los errores que nos haces notar que mejoramos día a día.

En cuanto a tus preguntas:

1.- Eso es cuestión de cada publicación pero la cosa no es tan fácil pues demanda cierto costo $$$.

2.- Puedes contactarte con Juan Carlos De la Riva Ford (446 8009), quien esta organizando un club o con Kike Sanders (436 1476), *Dungeon Master* experto.



Carlos Velásquez Pesant

FE DE RATAS

A-PLUS 7

Pág 1, Editorial: La violencia de las series no es justificable pero responde a las tradiciones de un país.

Pág 15, La Visión del Destino: La trama combina elementos de fantasía y ciencia ficción ambientados en un planeta paralelo llamado Gaea.

Pág 18, Rurouni Kenshin: ... el ejército del rey (Ishin Shishi).



Carlos Alpiste Tuesta

FUSHIGI YUUGI ¡AYUDA!

Hola A-PLUS:

Mis pedidos:

Un gran artículo sobre *Slayers Try*, películas y OVAS.

You're under arrest.

Bakuretsu Hunter.

Poster de *DNA 2* y *Slayers Next* y *Try.*

Más páginas a color.

El final de *Fushigi Yuugi*:

a)¿Qué es Nuriko? ¿Hombre o mujer?

b)¿Qué pasa con Hotohori?

c)¿Llega a pasar algo entre Tama y Miaka?

Marleny Cajavilca Saldaña (Chacraríos)

Tus pedidos están siendo procesados así que paciencia, paciencia.

En cuanto a Fushigi Yuugi:

a) Nuriko es hombre sólo que cuando era un niño su hermana menor, Corin (quien era igualita a él en apariencia) murió atropellada y al resistirse a la idea de perderla empezó a vestirse como mujer pues así sentía que su hermana estaría siempre a su lado. Ahora, su parte femenina está enamorada de Hotohori mientras que su parte masculina lo está de Miaka... *sin comentarios.*

b) Hotohori muere a manos de Nakago al tratar de detener la guerra entre Konan y Kutou.

c) Suponemos que al referirte a Tama hablas de Tamahome y no de Tama el gatito de Mitsukake. Tamahome y Miaka llegan a quedarse juntos en el mundo de Miaka aunque para esto deben pasar varias cosas.





FE DE RATAS
A-PLUS 7
«La Visión del Destino», página 14, recuadro inferior: En la ficha técnica de Allen Crusade Schezar el gráfico corresponde a Susumo Amano. Mil disculpas a todas las fans del príncipe de Asturia pero un *trasgo* atacó a nuestro editor y ocasionó el cambio. En compensasión (y para que no nos linchen) aquí tienen un gráfico de cuerpo entero del último caballero perfecto del siglo.

NO TE DETENGAS A-PLUS

Les mando saludos amigos de A-PLUS:

Mi sueño es hacer mis dibujos como el creador de Sailor Moon, Caballeros del Zodiaco, Rayearth, etc... Pero no tengo el apoyo ni alguien que quisiera ayudarme a hacer un dibujo, puedo inventar dibujos, hacer los personajes, la historia, los capítulos, pero hacer que se muevan, no soy muy bueno, me falta talento y práctica, me cuesta horas el hacer un caballero con armadura...me gustaría tener el número 1, 3 y 7 pues no los pude obtener porque mi madre me dijo que si no sacaba 17 o más no me daría mi mesada, traté mucho y pude lograrlo pero perdí esos tres números, pido por favor si no es mucha molestia que me obsequiaran esos ejemplares.

No escuchen lo que los demás dicen de A-PLUS porque son envidiosos, que no saben otra cosa más que molestar, no les hagan caso a esos metiches y espero que sigan adelante con su sexy A-PLUS y triunfen como los súper campeones.

El dicho hecho: *No te detengas A-PLUS, el futuro los espera.*

Miguel Contreras Huapaya

(Callao)

Gracias por tus palabras de aliento y nos alegra saber que tu afición por el manga y anime no hace mella en tus estudios así que no te preocupes pues te mandaremos los ejemplares que te faltan.

CAZADOR DE RATAS

A-PLUS 6

Página 4, Los Inmortales: El año es 2003.
Página 25, La Engreída del Mes: El nombre del cerdito cambiaformas es Oolong.

Carlos Celis

A-PLUS 7

Portada: El año debe ser 2.

Emilio Camacho

Página 18, Rurouni Kenshin: Debe decir Kanryuu Takeda.

Carlos Velásquez Pesantes

Página 2, Glosario de Términos: Debe escribirse shoujo y no shojo.
Página 6, Reportaje: El nombre de la película de Dragon Ball que se estrenó en los cines es *La Súper Batalla en el Mundo.*
Página 41, anuncio publicitario de Díaz Cómic: El número telefónico es 939-1481.

Víctor Samuel Alvarado Okada

DRAGON BALL FAN

Señores de A-PLUS:

Les estoy muy agradecido por el triple regalo (en verdad ¡gracias!). Me encantó todo lo que escribieron, en especial lo de Cobra, Akira, Resident y mi favorito Dragon Ball.

Sobre su nota de los juegos de rol, comprendo un poco más de lo que trata. Lástima que no tenga el número 0 (que no sabía que existiese) y 4 (que creía tener y lo confundí con el 5) para entenderlo mejor. Tengo preguntas a saber:

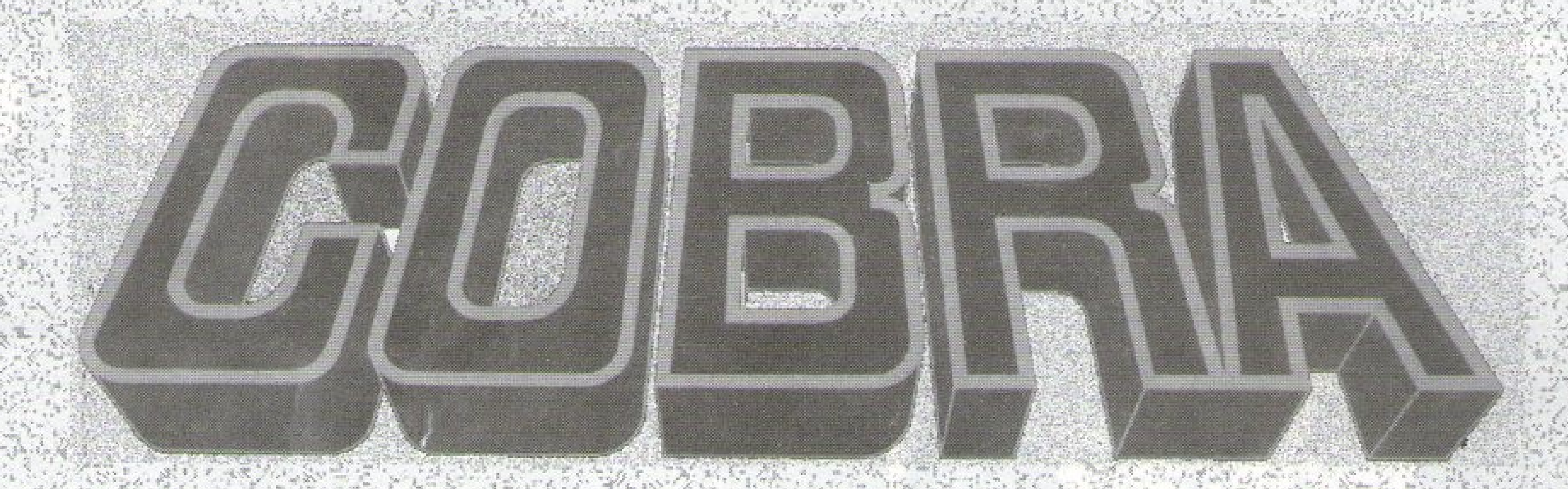
1.- El anime y manga han tenido sus fracasos ¿escribieron sobre eso?
2.- ¿De qué tratan los siguientes animes?:
a) Los guerreros de Armagedón (Caballeros del Zodiaco)
b) El OVA y la película de las Guerreras Mágicas.
3.- ¿Por qué no llegan más cosas del anime y manga que en Lima se encuentran en cualquier parte?
4.- Por favor, escriban sobre todas las películas de Dragon Ball, de los especiales y de la secuela para televisión.
5.- ¿Es cierto lo que escribieron en su edición 2, de que en Japón después de finalizado Dragon Ball hubo suicidios y depresiones?
6.- Los posters que sacaron están geniales, pero ¿sacarán uno que sea tipo Resident?

Dos sugerencias: No desperdicien el espacio de su sección de cartas y por favor, amplíenla.

Se despide, atentamente:

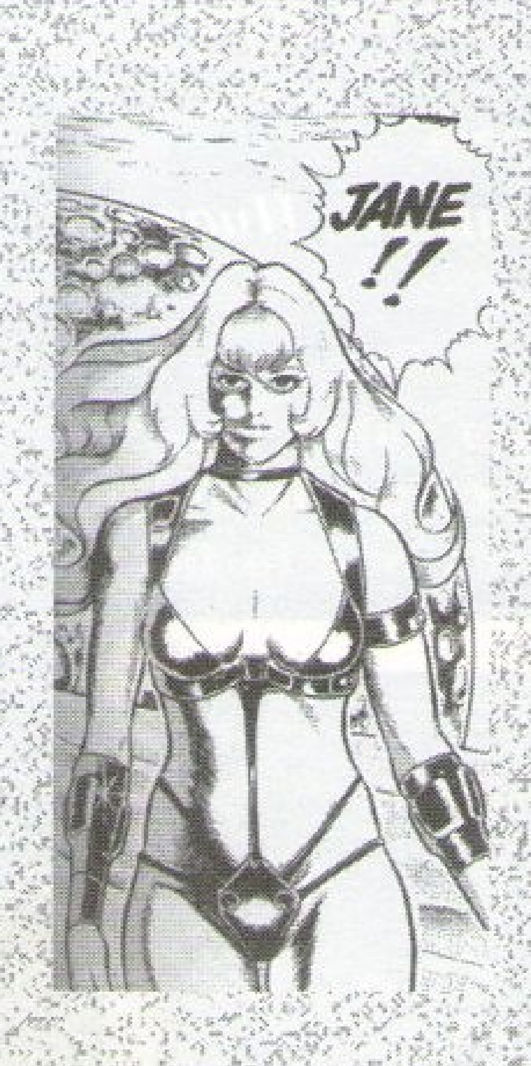
Carlos Velásquez (Chiclayo)

1.- Los fracasos son relativos pues eso depende del país donde sea transmitido cada anime ya que lo que es un éxito en España quizá no lo sea en Estados Unidos. Si te refieres al fracaso en el mismo Japón pues sí que los ha habido, pero hay que entender que el anime es tratado como cualquier otro programa de televisión por lo tanto está sujeto al *rating* aunque eso no signifique que no posea sus seguidores.
2.-a) El título original de la película es *Saikyo Senshi no Senshitachi (Guerreros de la Última Guerra Santa)* y trata del enfrentamiento de los Santos de Athena contra Lucifer.
b) Ambas producciones abordan una historia totalmente alterna a la del anime pero con los mismos personajes.
3.- Todo depende de que alguien se *anime* por allí.
4.- Hicimos un especial de las películas de Dragon Ball en el número dos y Dragon Ball Z en el tres.
5.- Sólo hubo un suicidio de un fan pero es lógico que el hombre tuviera verdaderos problemas como para tomar tal decisión.
6.- Todo depende de la autorización de Capcom.



Nuevamente regresa a nuestra sección el pirata galáctico más gracioso y pintoresco del universo anime: Cobra, con la aventura que le hizo conocido en nuestro medio televisivo: *Las hijas del Capitán Nelson*. La versión que presentamos a continuación corresponde al concepto original de Buichi Terasawa (dibujo y guión), pero que difiere en ciertos detalles con a la serie televisiva. No obstante, la esencia original se conserva.

Las hijas del Capitán



En uno de sus viajes espaciales, Cobra conoce a la cazarecompensas Jane Royal, quien es perseguida por Cristalino de la *Mafia Estelar*.

Este seguimiento se debe a que ella es hija del desaparecido Capitán Nelson, el cual dejó un grandioso tesoro oculto y para ello tatuó tres mapas en los cuerpos de sus hijas. Han pasado varios años, Jane busca desesperadamente a sus hermanas Dominique y Catherine, esta última ha sido capturada y permanece en la nave Argue (una prisión espacial); Cobra se hace pasar por un ladrón para ingresar al presidio y salvarla. Mientras tanto, Cristalino

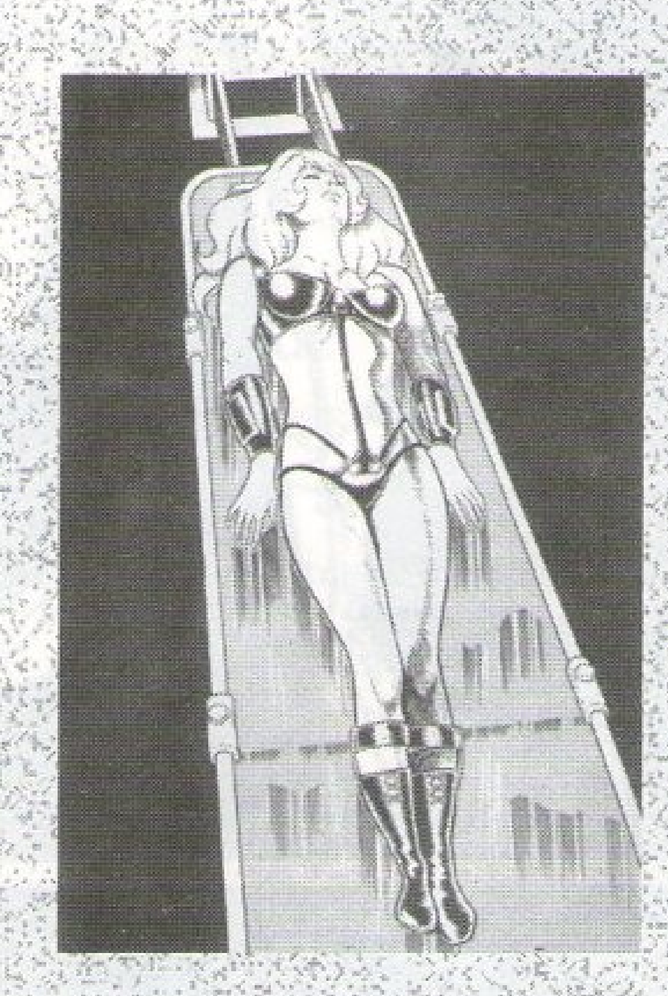


secuestra a Jane; al mismo tiempo que el protagonista encuentra a Catherine, logrando fugarse de la cárcel tras una implacable persecusión; pero la libertad es opacada por la presencia de una misteriosa cazadora profesional, quien asesina a Catherine (se trata de la propia Jane controlada por el mago Tarbeige, aliado de Cristalino).

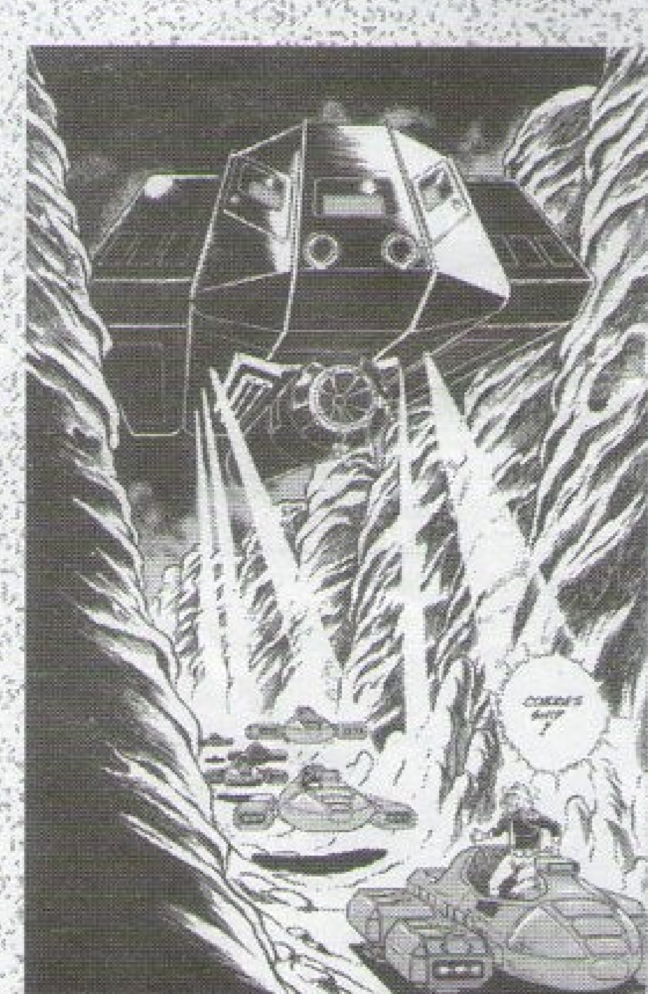
Más tarde, Cobra consigue detener dos complots en su contra (uno a cargo de su amiga, el otro organizado por un grupo de informantes contratados). Una repentina explosión deja herida a la joven; además, el pirata rescata a un informante llamado Doug, éste agradecido decide ayudarlo sobre el caso, viendo cómo Tarbeige implanta sus semillas en jóvenes víctimas para controlarlas (Tarbeige es un hombre vegetal); el aventurero se salva de una trampa



en un túnel que genera una explosión. Debido a este esfuerzo mental, el mago disminuye sus energías, por lo que debe ir al Centro del Medio Ambiente para recuperarse. Entretanto, Cobra intenta emboscarlo en este lugar, pero el hechicero está protegido por un satélite reflector de sus dimensiones que rechaza cualquier arma (el rayo de la psicoarma se revierte y Doug fallece). Mientras tanto, Tarbeige realiza su baño de iones que lo protege de la luz solar. A la salida, Cobra lo extermina (a pesar de su armadura), las personas poseídas vuelven a la normalidad menos Jane, quien perece antes del asesinato.



Enterado de la situación, Cristalino envía a sus soldados en busca del asesino; en las afueras de la ciudad, los adversarios se enfrentan (ganando Cobra, gracias a una emboscada preparada con la ayuda de Lady), dejando como resultado una guardia reducida. En el Cuartel General de Cristalino, el pirata se entera la verdad sobre el tesoro (se trata del legado dejado por los marcianos).





Diferencias entre la serie televisiva y el manga

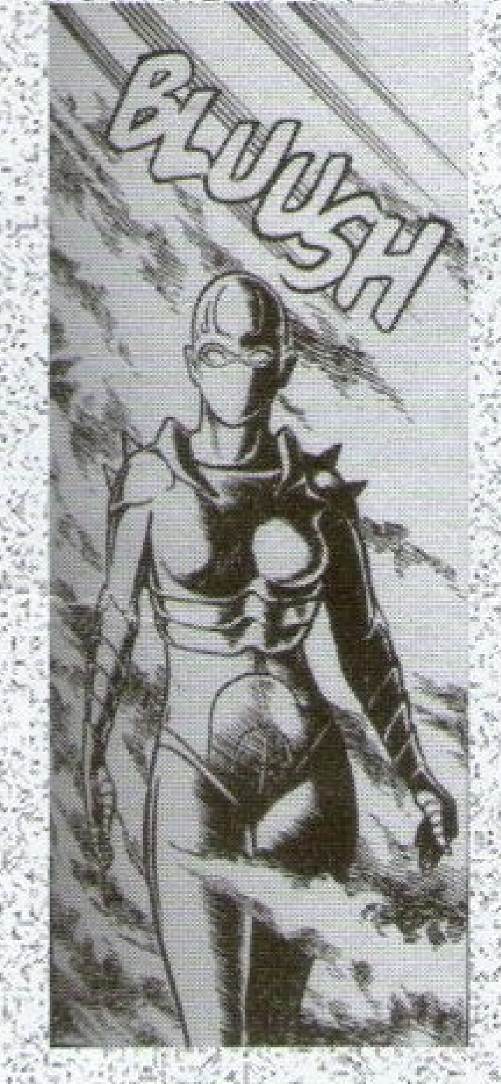
La serie televisiva respetó la trama original, mejorando su calidad artística sobre todo en el diseño de personajes (por ejemplo, en el manga la nariz de Cobra se asemeja a la de Popeye); se incorporaron nuevos argumentos, escenarios y vestuario, pues se alargó la aventura con Catherine, la despedida de las hermanas y cómo vinieron al mundo, la venganza de Jane buscando a Cristalino, los entierros, el combate entre Tarbeige y Lady, la pelea final entre Cobra y Cristalino (éste le dispara su garfio cuando el otro le lanza su brazo) y la aventura en el planeta Zados fue transformada en otra saga de episodios independientes.

Ahí se produce el esperado encuentro entre Cobra y Cristalino. Ante el enemigo la psicoarma no funciona (puesto que las armas de rayo no afectan en nada a Cristalino, éste se siente vencedor con su garfio destructor). En un último intento por detener al adversario, Cristalino muere (Cobra le lanza su brazo ortopédico hacia el tórax).



Sin datos referentes acerca de Dominique, la última hermana sobreviviente; Cobra consulta a una adivina y averigua que la joven es miembro de la banda *Los Halcones de la Nieve*, integrada por mujeres piratas que habitan en el planeta Roulrouju Izkaru. El corsario viaja a la región del Valle de la Muerte y en una emboscada finge ser heraldo de la *Mafia Estelar*, así conoce a la comandante Sandra, quien lo invita al cuartel general. Halla a Dominique, ésta es una espía de la *Patrulla Galáctica*. Al ser descubierta su verdadera

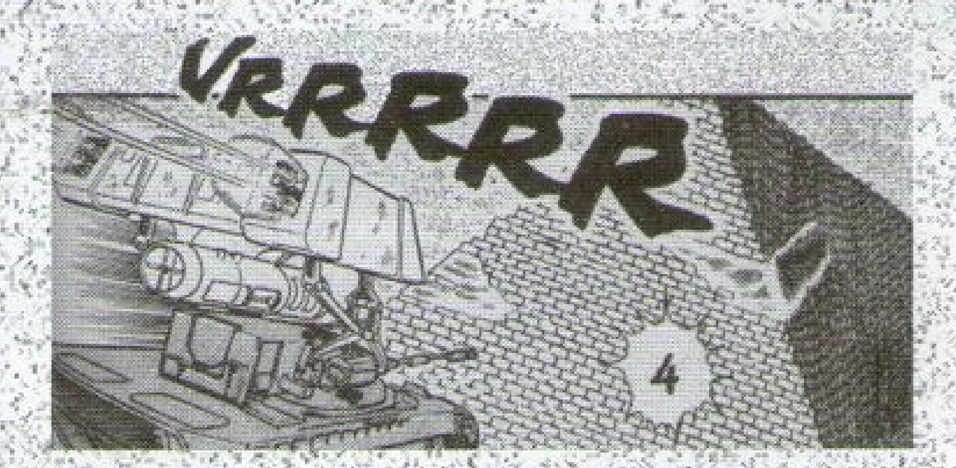




identidad, Cobra la rescata de la ejecución y ambos escapan en plena tormenta de nieve. Uniendo todas las pistas sobre la ubicación exacta del famoso tesoro, Cobra, Dominique y Lady parten hacia Zados el planeta arenoso, donde luchan contra misteriosos caballeros (controlados por sus espadas). Inesperadamente del desierto surge una fortaleza que detiene el escape, nuestros aventureros se vuelven prisioneros del rey usurpador Babell. No obstante, Cobra escapa y libera al rey espada Jeak; la aparición de éste desconcierta a los habitantes, un duelo determinará al nuevo monarca; Babell usa sus poderes de cambiar los sentidos de la vista y oído funcionando al revés (las visiones se escuchan y los sonidos se observan), con las instrucciones de Jeak, el protagonista gana. Finalmente, los viajeros se dirigen a la pirámide, pero aparece la comandante Sandra, quien ordena a su ejército acabar contra la nave Tortuga. Sin embargo, el plan



fracasa y se inicia una competencia de quién llega primero al botín, Sandra toma la delantera y prepara un laberinto alambrado para Cobra sin conseguir detenerlo. En el ataque, Sandra y su mascota Dobelle caen por un pasaje secreto que los conduce a la cámara real del tesoro y luchan contra la guardiana de la tumba. Luego de la victoria, Sandra encuentra el ataúd con las joyas, abre el sarcófago...¡sorpresa, sorpresa! Cobra está ahí adentro, pero la mujer más astuta reconoce el arma de los marcianos: un huevecillo de piedra que tiene la facultad de transformarse en un arma superior al del contrincante. Ahora Sandra parece invencible, derrota a Cobra y luego a Dominique. Mientras, la nave Tortuga recibe innumerables ataques de Los Halcones de la Nieve y está a punto de ser incendiada. Cobra salva a su amiga y sofoca el fuego. Entretanto, Sandra quiere ser la Emperatriz del Universo y transforma el huevecillo en un



tanque, Cobra encuentra el punto débil de la joya y transporta el vehículo contra la pirámide. Sandra fallece; el huevecillo vuelve a su estado original y el protagonista lo lanza. Nuevamente la paz se establece en la galaxia.

Cobra, la película (Space Adventure Cobra)



Esta es otra variación de la aventura mencionada, totalmente diferente al manga y a la serie de televisión en historia, personajes y situaciones. Del argumento original sólo conserva la idea: la mafia persigue a tres hermanas separadas por el destino, quienes son los nexos perfectos para llegar al poder y (como de costumbre) el encargado de impedir este macabro plan es Cobra, quien debe buscar, reunir y proteger a las jóvenes víctimas.

En este filme, el amor juega un papel muy especial que dará sentido a determinadas acciones y comportamientos. Cabe mencionar que en esta aventura no existen tatuajes, mapas, tesoros ni la leyenda del Capitán Nelson, en otras palabras *borrón y cuenta nueva* incluido el apellido, la participación de los personajes varía en personalidad y ambiente.

Mirus era un planeta gobernado por un linaje de reinas con una belleza impresionante. Sin embargo, este mundo fue destruido por un misil nuclear, producto de la guerra entre dos planetas rivales. Antes de morir, la reina madre congeló a sus hijas como fetos y las lanzó al espacio exterior: Jane, Dominique y Catherine son las sobrevivientes de esta catástrofe. Aunque separadas por las circunstancias se encuentran unidas con el mismo fin: deben encontrar el amor de un hombre, si no lo hallan Mirus no podrá renacer jamás porque el amor es el poder de la futura reina.

Tres personalidades diferentes, una misma persona, ésa es la verdad de estas enigmáticas trillizas que deben fusionarse en una sola alma para ser la reina. Sin embargo una de ellas (Catherine) no está de acuerdo con la tradición y quiere apoderarse del título, con el apoyo de Cristalino. Así, Cristalino tendrá la posibilidad de destruir la Séptima Galaxia y ser el amo de la galaxia.

La trama de esta película está bien elaborada (tomando en cuenta que Terasawa participa como guionista en la realización); existe dinamismo entre las acciones, los diálogos, las imágenes mejor elaboradas con diseños totalmente renovados en los personajes y escenarios. Lo resaltante es la participación de las heroínas que difiere a lo conocido anteriormente, Catherine tiene un excelente papel y sabe aprovechar el momento de la revancha. En cambio, las intervenciones de sus otras hermanas están más simplificadas. Sandra cambia radicalmente su desempeño en la película. La novedad en armas es la nueva psicoarma de Cobra que se transforma sin la necesidad de tener un brazo ortopédico.

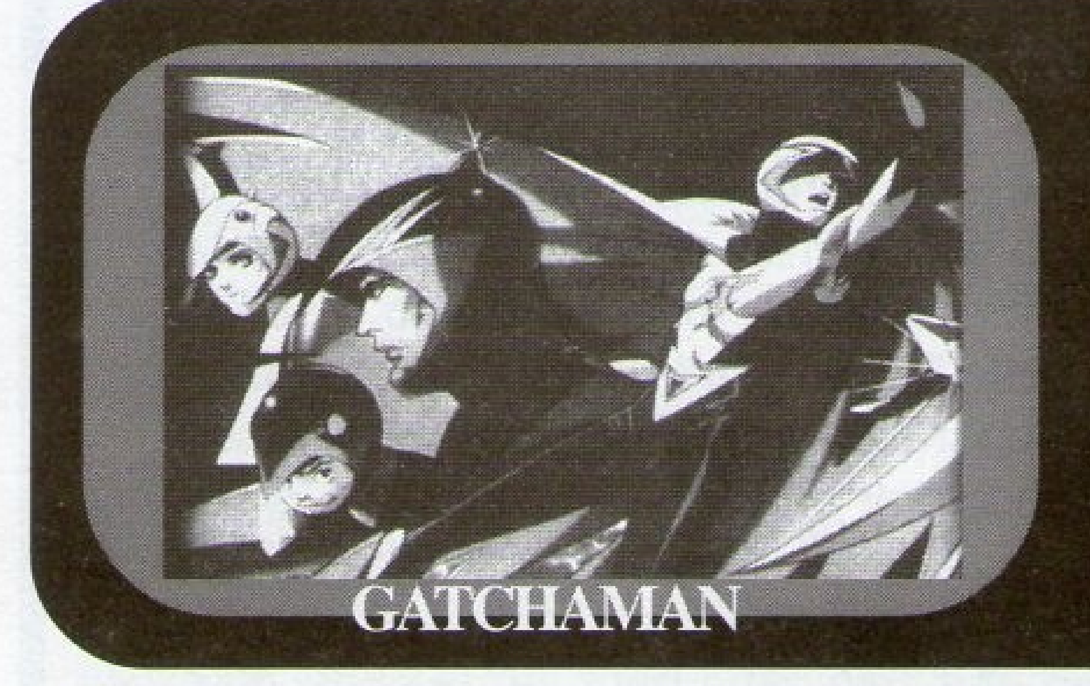
Anime Vs. Censura

UN VISTAZO DETRAS DE LA PANTALLA



ANTECEDENTES:

Hablar de censura es común en nuestros días. En el caso del anime esto ha conllevado a tres cosas fundamentales: los cortes, las tergiversaciones en el doblaje y la ausencia de nuevas producciones. En todo caso, si éstas llegaban eran, y en la actualidad son, colocadas en horarios inapropiados. En la década de los 80, para poder apreciar los capítulos de uno de los clásicos de la animación japonesa, *Cobra,* había que levantarse muy temprano. *Fuerza G* (Gatchaman) presentó cambios en los nombres de los personajes y se mantuvo con repeticiones. En *Macross* se suprimieron algunas muertes sangrientas. La colocación de *Las Guerreras Mágicas, El Detective Conan, Rurouni Kenshin, Zenki y Dragon Ball* son también claros ejemplos de una creencia o prejuicio que muchos intentan cambiar: ¿los dibujos animados son un privilegio exclusivo para los niños? Las respuestas a esta y otras interrogantes exigen un análisis sobre la ideología de dos naciones distantes y diferentes.



GATCHAMAN



SLAYERS



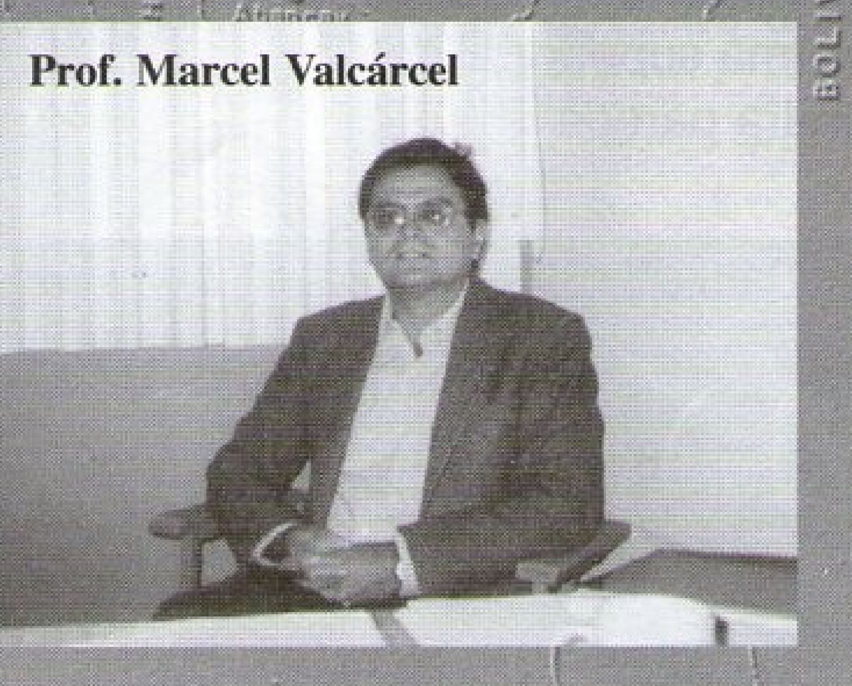
RUROUNI KENSHIN

PERÚ

En nuestro país persiste todavía la idea de asociar un dibujo animado con el público infantil y esto se debe, según la opinión del sociólogo Marcel Valcárcel, profesor asociado de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP), a que los dibujos diseñados por *Walt Disney* se construyeron en base a las características de esta población, predominando lo lúdico, la imaginación, el entretenimiento y la distracción, con una separación categórica del bien y del mal. En realidad, afirma, este negocio se encuentra inmerso en la lógica de la ganancia y si este público completa las expectativas de los empresarios la industria se amplía.

En las últimas décadas ciertos tabúes con respecto al sexo, por ejemplo, se han ido modificando aunque todavía existen sectores con una suerte de conservadurismo. La discusión se centra en dos puntos: el horario de estos programas y el contenido de los mismos. El profesor Valcárcel considera que la crítica está dirigida a los mensajes más que a los horarios, al apego permanente de la violencia como mecanismo de resolución de los problemas. Y, además, que con el cable se pueden ver dibujos a cualquier hora y éstos pueden presentar distintos contenidos y efectos. Por otro lado, la economía ha obligado a que ambos padres trabajen y en consecuencia tengan menos tiempo de exposición con sus hijos y no les brinden una orientación en cuanto a lo que deben o no deben ver. El remedio no es tan fácil, pero se postula que la mínima cantidad de tiempo que se tenga con ellos sea de calidad.

Ante la pregunta del por qué el anime ha tenido bastante acogida tanto en el público infantil como juvenil, nos dejó saber, a su parecer, que los principales causantes de este hecho son la ruptura de los personajes con los paradigmas tradicionales y su desenvolvimiento bajo reglas sociales totalmente distintas o, en todo caso, que se tratan de dibujos híbridos en el sentido de que toman elementos provenientes de varias culturas.



Prof. Marcel Valcárcel

JAPÓN

Japón es el único país donde se ha logrado desarrollar con tal exaltación y muy buenas retribuciones económicas la industria del manga y el anime. Hoy en día ser un mangaka constituye una opción rentable dentro de las expectativas del futuro profesional. Iván Pinto Román, especialista en cultura japonesa del Centro de Estudios Orientales de la PUCP, nos dice que la sociedad nipona es producto de la asimilación de varias culturas. Sin embargo, estas influencias fueron canalizadas y adaptadas a su ritmo de vida.

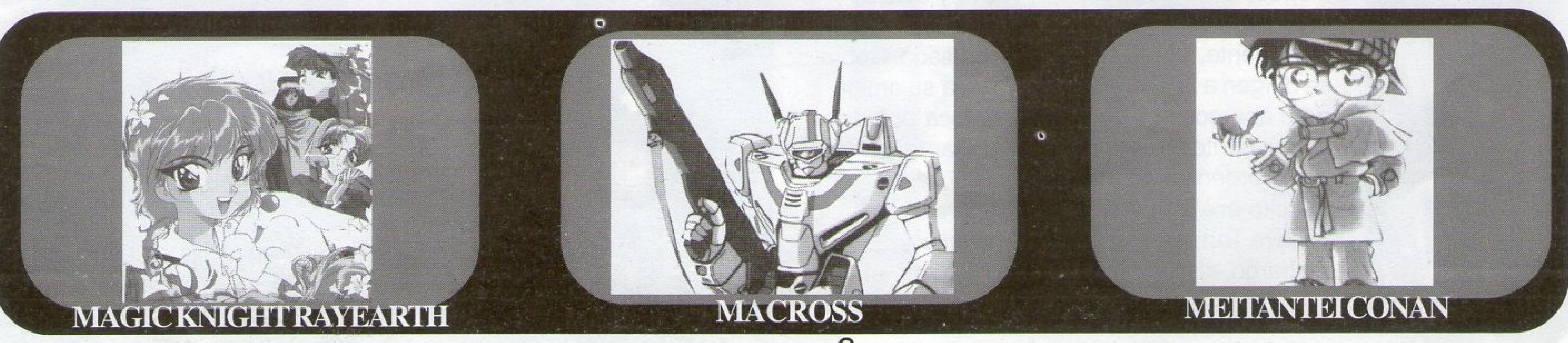


Prof. Iván Pinto Román

Los dibujos caricaturescos han formado parte de esta cultura desde sus inicios. Las más antiguas representaciones grotescas y sarcásticas de personajes humanos aparecen con el budismo y desde entonces éstos se utilizan como una manera de aleccionamiento.

La diversidad de opciones religiosas, manifiesta el Dr. Pinto, ha sido una de las causantes de la ausencia de prejuicios, razón por la cual hoy podemos apreciar colecciones que pueden narrar las experiencias de una joven prostituta como ejemplo; razón por la cual en la actualidad existen una variada gama de temas y géneros vinculados al manga y por ende también al anime. En cuanto a la programación los horarios están segmentados de tal manera que un niño en la tarde no corre el peligro de prender su televisor y encontrarse con dibujos para adultos. A esto tenemos que agregar el hecho de que en Japón los niños soportan una pesada carga de tareas que deben de cumplir sin vacilación alguna obligados por sus madres. Llevar una nota desaprobatoria a casa supone la vergüenza familiar, por eso Japón tiene uno de los rendimientos escolares más altos del mundo.

Por otro lado, la venta en los quioscos está sujeta a inspección y los comerciantes suelen vender de acuerdo a la edad del comprador. La estructura de estos quioscos permite la incorporación de puertas plegables para que el adulto las abra, se sirva y pague. No es censura, pero, por lo menos, hay cierto control finaliza el Dr. Pinto.



MAGIC KNIGHT RAYEARTH

MACROSS

MEITANTEI CONAN

AMERICA TELEVISION SE CONFIESA: RANMA 1/2 EN ESPERA



Aunque los rumores presagiaban la pronta llegada de *Ranma ½* a nuestro país, lo cierto es que no había nada concreto al respecto. *América Televisión* nos confirmó que ha comprado los derechos de esta serie. Y no sólo eso, para la fanaticada de *Dragon Ball* también les tenemos buenas noticias: el universo completo de las esferas del dragón se halla en manos de esta televisora. Ahora podrás sacar tus propias conclusiones de las respuestas que nos dio el jefe de programación de *América:*

¿Ranma ½ para cuándo estaría saliendo?
Lo que pasa es que en estos momentos hay un período de recesión en el país. Se pueden hacer muchas cosas nuevas, pero si no trabaja bien el mercado mejor esperas a que mejore. Nosotros tenemos una programación en el que los cambios están sujetos a como mejoren las ventas. Con lo que tenemos actualmente sostenemos una pantalla y no tenemos problemas en el país.

¿Van a esperar a que terminen de trasmitir todos los episodios de Dragon Ball para colocar los de Ranma ½?
No. Son dibujitos distintos. *Ranma ½* es un dibujito muy distinto al de *Dragon Ball* y éste último tiene hasta el otro año. Lo que pasa es que tengo bloques de dibujos. Si en algún momento un dibujo tiene problemas en cuanto a renovación o descanso, podría pensar en *Ranma;* sin embargo, eso también está supeditado al comportamiento del mercado.

Pero ¿hay una gran demanda por parte del público en relación a los dibujos animados japoneses?
Puede haber una gran demanda, pero si no tienes la venta en pantalla a ti como canal no te ayuda porque por raiting puede estar excelente, aunque esto no refleja necesariamente los ingresos.

¿Han comprado todas las temporadas de Captain Tsubasa?
No es tan extensa como el primer año, pero sí tenemos todo Supercampeones 2.

¿Rechazaron Yu Yu Hakusho? ¿Sí o No?
No. Todos los dibujos están pendientes. Ahora, todos los canales están en compás de espera en cuanto a compra.

***¿Por qué tienden a colocar animes para adultos o jóvenes en espacios infantiles?* Tal como ocurrió con los Caballeros del Zodiaco o Zenki, por citar un ejemplo.**
En *Los Caballeros del Zodiaco*, al principio, habían ciertas escenas que se trataban de cortar. Las costumbres de Japón con las de nosotros son bien distintas. Acá supuestamente quien controla el televisor es la mamá. La mamá es quien permite al niño en qué horario y qué dibujo va a ver. No obstante, nosotros cuando hacemos este tipo de programación también pensamos que si hay escenas que son muy grotescas no van. No se hace una versión *soft* (suave) porque no se reedita todo, pero al menos se trata de controlar.

Estamos aceptando la programación por el raiting... ¿y qué del contenido?
Bueno, por principio todo programa que cualquier canal compra cree que le va a caminar, porque nadie compra un programa que no tendrá raiting. No lo pasan.

¿La distribución de los horarios de un canal , en este caso de América Televisión, se ha convertido en parte de una tradición?
Generalmente, el cuerpo o esqueleto de una programación como es el de *América* es el siguiente: en la mañana noticieros, amas de casa, infantiles, novelas y el estelar. Todo lo que gira alrededor se hace en torno a ese esqueleto. Ahora, si tú quieres quebrar, lo puedes quebrar.

¿Colocarían un anime en horario nocturno?
Se puede poner. Quizás otro canal si lo tuviera lo podría hacer, pero nosotros tenemos una programación muy sólida, no tenemos problemas en cuanto a hacer cambios. Por ejemplo, *Televisa* tiene 5 canales: tiene un canal local de noticieros, novelas, concursos; otro canal que es de cine del recuerdo; otro que es sólo de series donde predominan los dibujos... Ellos juegan, por eso necesitan material.

Si, por ejemplo, hay un dibujo que conteniene homosexualismo, sangre, violencia, muertes y tiene bastante raiting y aceptación entre los niños y jóvenes *¿En qué horario ustedes colocarían este dibujo animado?*
Por ejemplo, *South Park* es un dibujito para adultos y que aparentemente también lo ven los niños, todo porque son dibujitos. Entonces, en otros países lo que han hecho es una versión soft temprano a las 5 de la tarde y la versión adulta a las 10 ó 9 de la noche. Eso también se puede hacer.

¿Quién o quiénes son los responsables de modificar o adaptar los dibujos que actualmente vemos?
Hay un comité que ve todas las áreas. Si dicen hagamos una versión soft los productores se encargan, quienes son justamente especialistas, de ver un dibujito y su contenido, dónde se puede cortar y todo.



¿Eso lo hacen aquí?
No, generalmente lo hacen en el extranjero.

¿Pueden comprar, en un supuesto, a los mismos que le proveen a Televisión Azteca, Btx y Thunder Jet?
Claro. Inclusive cuando tú compras un material no te lo da *Televisa* sino el que hace el doblaje. Ésa también le hace el doblaje a *Televisa*. No es que yo diga que como tengo convenio con *Televisa* y hay una serie, la compro y me dan la copia. Ellos sólo compran para su territorio e igual yo cuando compro lo hago para Perú.





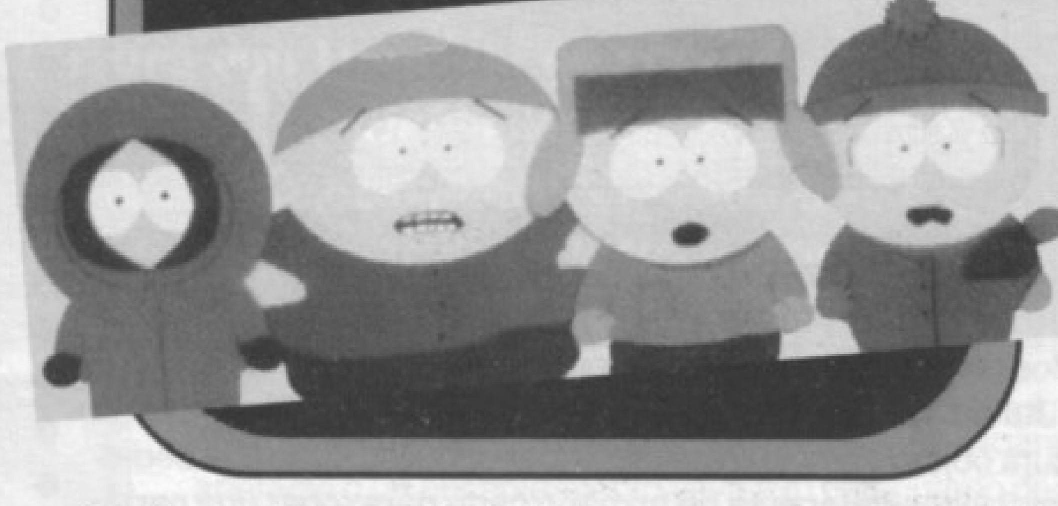
LOCOMOTION: DE VUELTA A LA VIDA

«Voy rumbo a South Park»



Con estas palabras empezaba cada noche la canción de un peculiar dibujo norteamericano de gran éxito, que causó todo un alboroto entre sus seguidores debido a la supuesta cancelación de *Locomotion,* canal de cable que lo transmite. La señal de Locomotion retornó sorpresivamente a la medianoche del lunes 14 de junio con una reorganización en cuanto a su programación, de tal manera que *South Park* pasara de las 8:30 pm a las 9:00 pm. El motivo fueron las continuas quejas por parte de los padres de familia; sin embargo, ¿por qué levantar del aire toda una señal? Peter Cote, gerente de marketing y programación de *Cable Mágico*, responde: *«nosotros contratamos señales, no contratamos programas; entonces, al retirar la señal tomamos acción sobre todo el contenido. No podemos discriminar o seleccionar paquetes específicos de la programación».*

Cabe destacar la pronta solución que se le dio a este problema y ahora sus fieles espectadores puedan disfrutar de esta serie.





El Legado de Urza

Lanzado en febrero de 1999, *El Legado de Urza* es la primera extensión de *La Saga de Urza*. A continuación presentamos su lista de cartas divididas en:

- Número de la carta
- Nombre de la carta
- Coste de Ejecución (B: *maná blanco*, A: *maná azul*; N: *maná negro*; R: *maná rojo*; V: *maná verde. Los números citados a la izquierda indican la cantidad de maná incoloro adicional que se debe pagar para ejecutar el hechizo)*
- Tipo de Carta
- Rareza de la Carta (C: *Común*; P: *Poco Común*; R: *Rara)*
- Texto de la Carta.

1. Arpista Devota B Criatura C 1/1 G (Gira esta carta): Destruye el encantamiento de criatura objetivo.
2. Borrar B Instantáneo C Retira del juego el encantamiento objetivo.
3. Campeón de Ópalo 2B Encantamiento C Cuando uno de tus oponentes ejecute con éxito un hechizo de criatura, si el Campeón de Ópalo es un encantamiento, el Campeón de Ópalo se convierte en una criatura 3/3 que daña primero y que se considera un caballero.
4. Cese 2B Encantar Criatura C La criatura encantada no puede atacar. Cuando el Cese vaya al cementerio desde el juego, devuelve el Cese a la mano de su propietario.
5. Colapso de Planos 1B Encantamiento R Durante tu mantenimiento, si hay cuatro o más criaturas en juego, sacrifica el Colapso de Planos y destruye todas las criaturas. Esas criaturas no pueden regenerarse este turno.
6. Conservador Angélico 1B Criatura C 1/1 Vuela. Protección contra artefactos.
7. Cuerpo de Caballeros 2B Encantamiento P Todas las criaturas que controles ganan la habilidad de dañar primero.
8. Defensor de la Ley 2B Criatura C 2/1 Protección contra rojo. Puedes jugar el Defensor de la Ley en cualquier momento en que pudieras jugar un instantáneo.
9. Derroche Repentino de Energías B Instantáneo C Endereza el permanente objetivo.
10. Dragonas de Radiant 3B Criatura P 2/5 Eco (Durante tu próximo mantenimiento luego que este permanente entre bajo tu control, paga su coste de ejecución o sacrifícalo). Cuando las Dragonas de Radiant entren en juego, ganas 5 puntos de vida.
11. Esperanza y Gloria 1B Instantáneo P Endereza dos criaturas objetivo. Cada una de ellas obtiene +1/+1 hasta el final del turno.
12. Guía Kármica 3BB Criatura R 2/2 Vuela. Protección contra negro. Eco. Cuando la Guía Kármica entre en juego desde tu mano, escoge la carta de criatura objetivo de tu cementerio y pon esa criatura en juego.
13. Inversión Afortunada 1B Instantáneo R Ganas 3 puntos de vida por cada criatura que te ataque.
14. Juicio de Radiant 2B Instantáneo C Destruye la criatura objetivo con fuerza igual o mayor que 4. Ciclo 2 (Puedes pagar 2 y descartar esta de tu mano carta para robar una carta. Juega esta habilidad como un instantáneo).
15. La Causa del Mártir 2B Encantamiento P Sacrificar una criatura: Previene todo el daño a un jugador o criatura de una sola fuente (trata el resto del daño de esa fuente de manera normal).
16. Madre de las Runas B Criatura P 1/1 G: La criatura objetivo que controles obtiene protección contra un color de tu elección hasta el final del turno.
17. Paz y Tranquilidad 1B Instantáneo P Destruye dos encantamientos objetivo.
18. Poetiza Trágica B Criatura C 1/1 G, Sacrifica la Poetiza Trágica: regresa la carta de encantamiento objetivo de tu cementerio a tu mano.
19. Protectora del Reino 2BB Criatura P 2/3 Vuela. Siempre que Protectora del Reino bloquee, obtiene +0/+2 hasta el final del turno.
20. Purificar 3BB Conjuro R Destruye todos los artefactos y encantamientos.
21. Radiant, Arcángel 3BB Leyenda R 3/3 Vuela. Radiant, Arcángel se considera un ángel. Radiant no se gira al atacar. Radiant obtiene +1/+1 por cada otra criatura voladora en juego.
22. Tropas Sacrificables 1B Criatura C 2/1 G, Sacrificar las Tropas Sacrificables: Las Tropas Sacrificables le hacen 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo.
23. Vengador de Ópalo 2B Encantamiento R Cuando tengas 10 puntos de vida o menos, si el Vengador de Ópalo es un encantamiento, el Vengador de Ópalo se convierte en una criatura 3/5 que se considera un guardián.
24. Voluntad de Acero B Instantáneo C La criatura objetivo obtiene +0/+4 hasta el final del turno. Ciclo 2.

25. Antroplasma 2AA Criatura R 0/0 El Antroplasma entra en juego con dos contadores +1/+1 en él. X, G: Quita todos los contadores +1/+1 del Antroplasma y pon X contadores +1/+1 en él.
26. Archivista 2AA Criatura R 1/1 G: Roba una carta.
27. Aura de Flux 2A Encantamiento C Cada uno de los demás encantamientos gana «Durante tu mantenimiento paga 2 o sacrifica este encantamiento».
28. Beebles Rebotadores 2A Criatura C 2/2 Los Beebles Rebotadores son imbloqueables si el jugador defensor controla algún artefacto.
29. Búsqueda Frenética 2A Instantáneo C Roba dos cartas, luego luego elige y descarta dos cartas. Endereza hasta tres tierras.
30. Cámara Lenta 2A Encantar Criatura C Durante el mantenimiento del controlador de la criatura encantada, ese jugador paga 2 o sacrifica esa criatura. Cuando la Cámara Lenta vaya al cementerio desde el juego, devuelve la Cámara Lenta a la mano de su propietario.
31. Centollo 4AA Criatura P 4/5 1A, G: Pon la criatura verde objetivo en la parte superior de la biblioteca de su propietario.
32. Chasquido 1A Instantáneo C Devuelve la criatura objetivo a la mano de su propietario. Endereza hasta dos tierras.
33. Delirio de Mediocridad 3A Encantamiento R Cuando el Delirio de Mediocridad entre en juego, ganas 10 vidas. Cuando el Delirio de Mediocridad salga del juego, pierdes 10 vidas.
34. Draco Vigilante 4A Criatura C 3/3 Vuela 2A: Endereza el Draco Vigilante.
35. Error de Cálculo 1A Interrupción C Contrarresta el hechizo objetivo a menos que quien lo ejecute pague 2 adicionales. Ciclo 2.
36. Esponja Caminante 1A Criatura P 1/1 G: Hasta el final del turno, la criatura objetivo pierde la habilidad de volar, de dañar primero o de arrollar.
37. Familiar Cuervo 2A Criatura P 1/1 Vuela. Eco. Cuando el Familiar Cuervo entre en juego, mira las tres primeras cartas de tu biblioteca; pon una de ellas en tu mano y las otra dos en la parte inferior de tu biblioteca en cualquier orden.
38. Hadas de Semillaclimática 2A Criatura C 2/1 Vuelan. Protección contra rojo.
39. Hadas de Vientoespinoso 1AA Criatura C 1/1 Vuela. G: Las Hadas de Vientoespinoso hacen 1 punto de daño a la criatura o jugador objetivo.
40. Hojalatera 2A Conjuro P Cuando juegues la Hojalatera, sacrifica un artefacto. Busca una carta de artefacto en tu biblioteca y pon ese artefacto en juego. A continuación baraja tu biblioteca.
41. Imagen Efímera 2A Criatura R 2/1 Vuela 1A: Devuelve la Imagen Efímera a la mano de su propietario.
42. Intervenir A Interrupción C Contrarresta el hechizo objetivo que tenga como objetivo una criatura.
43. Levitación 2AA Encantamiento P Todas las criauturas que controles ganan la habilidad de volar.
44. Nube de Hadas 1A Criatura C 1/1 Vuela. Cuando la Nube de Hadas entre en juego, endereza hasta dos tierras. Ciclo 2.
45. Oportunidad 4AA Instantáneo P El jugador objetivo roba cuatro cartas.
46. Pálincron 5AA Criatura R 4/5 Vuela. Cuando el Pálincron entre en juego, endereza hasta siete tierras. 2AA: Devuelve el Pálincron a la mano de su propietario.
47. Reconstruir 2A Instantáneo P Devuelve todos los artefactos a la mano de sus propietarios. Ciclo 2.
48. Segunda Oportunidad 2A Encantamiento R Si tienes 5 o menos vidas durante tu mantenimiento, sacrifica la Segunda Oportunidad y toma un turno extra después de éste.
49. Al Borde de la Locura 2NN Encantamiento R Durante tu mantenimiento, si no tienes cartas en tu mano, sacrifica Al Borde de la Locura para que el oponente objetivo se descarte de su mano.
50. Aplastar 1NN Instántáneo C Destruye la criatura objetivo que tenga fuerza igual o menor que 2. Ciclo 2.
51. Ardid del Durmiente 2N Encantar Criatura C La criatura encantada no puede ser bloqueada excepto por criaturas artefacto y criaturas negras. Cuando el Ardid del Durmiente vaya al cementerio desde el juego, devuelve el Ardid del Durmiente a la mano de su propietario.
52. Cucaracha Gigante 3N Criatura C 4/2.
53. Delator Pirexiano 1N Criatura C 1/1 G, Sacrificar Delator Pirexiano: La criatura objetivo obtiene -1/-1 hasta el final del turno.
54. Desenterrar N Conjuro C Elige una carta de criatura objetivo de tu cementerio que tenga un coste de ejecución igual o menor que 3 y pon esa criatura en juego. Ciclo 2.
55. Desterrar N Conjuro C Mira la mano del oponente objetivo y de allí elige una carta de criatura. Ese jugador la descarta de su mano.
56. Destripador 3NN Criatura R 5/5 Protección contra blanco. Cuando el Destripador entre juego, pierdes 5 vidas.
57. Envilecedor Pirexiano 3N Criatura C 2/2 Vuela. G, Sacrificar el Envilecedor Pirexiano: La criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.
58. Escarabajo de la Peste N Criatura C 1/1 Cruza Pantanos (Si el jugador defensor controla algún pantano, esta critura es imbloqueable).
59. Espezoides Pirexianos 1NN Criatura C 2/2 1, Sacrificar una criatura: Pon un contador +1/+1 en los Espezoides Pirexianos.
60. Esquirge Acechante 1N Encantamiento R Cuando una criatura vaya al cementerio de uno de tus oponentes, si el Esquirge Acechante es un encantamiento, el Esquirge Acechante se convierte en una criatura 3/2 con la habilidad de volar y que se considera un diablillo.
61. Esquirge Atado 2N Criatura P 2/2 Vuela. Cuando el Esquirge Atado sea objetivo de un hechizo o habilidad, pierdes una vida.
62. Fastidio 2N Instantáneo N Dos criaturas objetivo obtienen cada una -1/-1 hasta el final del turno.
63. Niebla de Mosquitos NN Criatura C 1/1 Vuela. N: Regenera la Niebla de Mosquitos.
64. Peste Diseñada 2N Encantamiento P Cuando la Peste Diseñada entre en juego, elige un tipo de criatura. Todas las criaturas del tipo elegido obtienen -1/-1.
65. Profanador Pirexiano 2NN Criatura P 3/3 G, Sacrificar el Profanador Pirexiano: La criatura objetivo obtiene -3/-3 hasta el final del turno.
66. Reclamación Pirexiana N Encantamiento P 1N, Pagar 2 vidas: Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.
67. Señor de la Peste Pirexiano 3NN Criatura R 4/4 G, Sacrificar el Señor de la Peste Pirexiano: La criatura objetivo obtiene -4/-4 hasta el final del turno. Sacrificar una criatura: La criatura objetivo obtiene -1/-1 hasta el final del turno.
68. Sin Piedad 2NN Encantamiento R En cualquier momento que una criatura te dañe con éxito, destrúyela.
69. Soldados Rasos 2NN Criatura P 3/3 Cuando los Soldados Rasos entren en juego, todas las criaturas verdes obtienen -1/-1 hasta el final del turno.
70. Subversión 3NN Encantamiento R Durante tu mantenimiento, cada uno de tus oponentes pierde 1 vida. Ganas 1 vida por cada 1 vida perdida de esta forma.
71. Trituahuesos 2N Criatura P 1/1 Vuela. Eco. Destruye una criatura que no sea artefacto ni negra cuando el Trituhuesos entre en juego.
72. Vínculo Traicionero 1N Encantar Criatura P Todo el daño hecho a la criatura encantada se redirige a su controlador.

73. Abrazo de Granito 2R Encantar Criatura C La criatura encantada obtiene +1/+0 por cada montaña que controles.
74. Asesino Viashino 2RR Criatura P 5/3 El Asesino Viashino no sufre mareo de invocación. Devuelve el Asesino Viashino a la mano de su propietario al final del turno.
75. Bey Viashino 2RR Criatura C 4/3 Cuando el Bey Viashino ataque, todas las criaturas que controles atacan si pueden.
76. Defensor del Caos 2R Criatura C 2/1 Protección contra blanco. Puedes jugar el Defensor del Caos en cualquier momento que pudieras jugar un instantáneo.
77. Desastre Inminente 1R Encantamiento R Durante tu mantenimiento, si hay siete o más tierras en juego, sacrifica el Desastre Inminente y destruye todas las tierras.
78. Destrucción Total 2R Instantáneo P Destruye dos artefactos objetivo.
79. Explorador de Arena Viashino 1R Criatura C 2/1 El Explorador de Arena Viashino no sufre mareo de invocación. Devuelve el Explorador de Arena Viashino a la mano de su propietario al final del turno.
80. Fénix Shivano 4RR Criatura R 3/4 Vuela. Cuando el Fénix Shivano vaya a un cementerio desde el juego, devuelve el Fénix Shivano a la mano de su propietario.
81. Flojera 1R Encantar Criatura C La criatura encantada no puede bloquear. Cuando la Flojera vaya a un cementerio desde el juego, devuelve la Flojera a la mano de su propietario.
82. Grito de Guerra Guitu 2R Encantamiento P R: La criatura objetivo obtiene +1/+0 hasta el final del turno.
83. Hacha de Lava 4R Conjuro C El Hacha de Lava le hace 5 puntos de daño al jugador objetivo.
84. Hasta Quemar el Último Cartucho R Instantáneo P Sacrifica X criaturas. Hasta Quemar el Último Cartucho le hace X puntos de daño al jugador o criatura objetivo.
85. Hereje Viashino 2R Criatura P 1/3 1R, G: Destruye el artefacto objetivo. El Hereje Viashino le hace al controlador de ese artefacto una cantidad de daño igual al coste de ejecución del

artefacto.
86. Hidra Fundida 1R Criatura R 1/1 1RR: Pon un contador +1/+1 sobre la Hidra Fundida. G, Retirar todos los contadores +1/+1 sobre la Hidra Fundida: La Hidra Fundida le hace 1 punto de daño al jugador o criatura objetivo por cada contador +1/+1 retirado de esta manera.
87. Hondero Guitu 2R Criatura C 2/2 Eco. Cuando el Hondero Guitu entre en juego, le hace 2 puntos de daño al jugador o criatura objetivo.
88. Jinetes de Avalancha 3R Criatura P 2/2 Eco. Los Jinetes de Avalancha no sufren mareo de invocación. Destruye la tierra objetivo cuando los Jinetes de Avalancha entren en juego.
89. Media Vuelta R Instantáneo C Intercambia la fuerza y la resistencia de la criatura objetivo hasta el final del turno. Este turno los efectos que alteren la fuerza de la criatura alterarán su resistencia y viceversa.
90. Médicos Trasgos 2R Criatura C 1/1 Siempre que los Médicos Trasgos se giren, le hacen 1 punto de daño al jugador o criatura objetivo.
91. Piromancia 2RR Encantamiento R 3, Descártate una carta al azar: la Piromancia le hace al jugador o criatura objetivo un daño igual al coste de ejecución de la carta descartada.
92. Pirosaurio Pigmeo 1R Criatura C 1/1 El Pirosaurio Pigmeo no puede bloquear. R: El Pirosaurio Pigmeo obtiene +1/+0 hasta el fnal del turno.
93. Resecar 1R Instantáneo C Elige: Resecar le hace 2 puntos de daño al jugador o criatura objetivo; o Resecar le hace 4 puntos de daño a la criatura azul objetivo.
94. Rivalidad 2R Encantamiento R Durante el mantenimiento de cada jugador, si ese jugador controla más tierras que cualquier otro, Rivalidad le hace 2 puntos de daño.
95. Soldador Trasgo R Criatura R 1/1 G: Intercambia un artefacto objetivo que un jugador controla por un artefacto objetivo que esté en el cementerio de ese jugador.
96. Traga-fuego Guitu 2R Criatura P 2/2 G, Sacrificar la Traga-fuego Guitu: la Traga-fuego Ghitu le hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura o jugador objetivo.
97. Acólito de Multani VV Criatura C 2/1 Eco. Cuando el Acólito de Multani entre en juego, roba una carta.
98. Convergencia Armónica 2V Instantáneo P Devuelve todos los encantamientos a la parte superior de las bibliotecas de sus propietarios.
99. Defensa del Corazón 3V Encantamiento R Si durante tu mantenimiento uno de tus oponentes controla controla tres o más criaturas, sacrifica la Defensa del Corazón, busca en tu biblioteca hasta dos cartas de criatura, y pon esas criaturas en juego. A continuación baraja tu biblioteca.
100. Elfos Centinelas Oscuros 2V Criatura P 2/2 Protección contra negro. Ciclo 2.
101. Elfo de Semillaclimática V Criatura C 1/1 G: La criatura objetivo gana la habilidad de cruzar bosques hasta el final del turno.
102. Ermitaño Transtornado 3VV Criatura R 1/1 Eco. Cuando el Ermitaño Transtornado entre en juego, pon en juego cuatro contadores de ardilla. Trata esos contadores como criaturas verdes 1/1. Todas las ardillas obtienen +1/+1.
103. Gibones Ocultos V Encantamiento R Cuando uno de tus oponentes ejecute con éxito un hechizo instantáneo, si los Gibones Ocultos son un encantamiento, los Gibones ocultos se convierten en una criatura 4/4 que se considera un simio.
104. Granjero de Yavimaya 2V Criatura C 2/2 Eco. Cuando el Granjero de Yavimaya entre en juego, puedes buscar en tu biblioteca una carta de tierra básica y poner esa tierra en juego girada. A continuación baraja tu biblioteca.
105. Lobo Solitario 2V Criatura P 2/2 Puedes elegir que el Lobo Solitario haga daño de combate al jugador defensor en vez de a las criaturas que lo bloquean.
106. Manada de Alces 5V Criatura P 5/4 La Manada de Alces obtiene +2/+2 hasta el final del turno siempre que sea bloqueada por una criatura.
107. Místico del Pueblo Arbóreo 3V Criatura C 2/4 Cuando el Místico del Pueblo Arbóreo bloquee o sea bloqueado por una criatura, destruye todos los encantamientos que hay sobre esa criatura.
108. Multani, Maro-Hechicero 4VV Leyenda R */* El Multani, Maro-Hechicero tiene la fuerza y resistencia igual al número total de cartas en las manos de todos los jugadores. Multani no puede ser objeto de hechizos ni habilidades.
109. Poder de los Robles 3V Instantáneo R La criatura encantada gana +7/+7 hasta el final del turno.
110. Presencia de Multani V Encantamiento P Siempre que contrarresten un hechizo que tú juegues, roba una carta.
111. Pueblo Arbóreo Semillaclimática 2VVV Criatura R 5/3 Arrolla. Cuando el Pueblo Arbóreo Semillaclimática vaya a un cementerio desde el juego, devuelve el Pueblo Arbóreo Semillaclimática a la mano de su propietario.
112. Red de Seda V Instantáneo C La criatura objetivo obtiene +1/+1 y puede bloquear criaturas voladoras hasta el final del turno.
113. Rencor V Encantar Criatura C La criatura encantada gana +2/+0 y la habilidad de arrollar. Cuando el Rencor vaya a un cementerio desde el juego, devuelve el Rencor a la mano de su propietario.
114. Repoblar 1V Instantáneo C Baraja todas las cartas de criatura del cementerio de un jugador objetivo en su biblioteca. Ciclo 2.
115. Retoño de Yavimaya 4V Criatura C 4/4 Protección contra artefactos.
116. Rotación de Cosechas V Instantáneo C En el momento en que juegues Rotación de Cosechas, sacrifica una tierra. Busca en tu biblioteca una carta de tierra y pon esa tierra en juego. A continuación baraja tu biblioteca.
117. Sapo Inflado 2V Criatura P 2/2 Protección contra azul. Ciclo 2.
118. Sierpe de Yamivaya 4VV Criatura C 6/4 Arrolla.
119. Soldados Simiescos 2V Criatura C 3/4 Eco. Puedes jugar los Soldados Simiescos en cualquier momento que puedas jugar un instantáneo.
120. Trampa de Alas 2V Conjuro P Destruye la criatura voladora objetivo.
121. Amuleto de Mercurio 4 Artefacto R 4, G: Elige una carta de criatura de tu mano y pon esa criatura en juego.
122. Anillo de Gix 3 Artefacto R Eco. 1, G: Gira el artefacto, criatura o tierra objetivo.
123. Armamento Thran 4 Artefacto R Eco. Puedes elegir no enderezar el Armamento Thran durante tu fase de enderezar. 2, G: Todas las criaturas obtienen +2/+2 mientras el Armamento Thran permanezca girado.
124. Bestia de Carga 6 Criatura Artefacto R */* La Bestia de Carga tiene fuerza y resistencia igual al número total de criaturas en juego.



125. Caja de Herramentas de Jhoira 2 Criatura Artefacto P 1/1 2: Regenera la criatura artefacto objetivo.
126. Doncella de Hierro 3 Artefacto R Durante el mantenimiento de cada uno de tus oponentes, la Doncella de Hierro le hace un punto de daño a ese jugador por cada carta por encima de cuatro que tenga en la mano.
127. Espacio Angosto 3 Artefacto R Durante cada combate, no pueden atacarte más de dos criaturas.
128. Jarra del Recuerdo 5 Artefacto R G, Sacrificar la Jarra del Recuerdo: Cada jugador pone su mano a un lado, boca abajo, y roba siete cartas. Al final del turno, cada jugador descarta su mano y regresa a su mano cada carta que puso a un lado de esta manera.
129. Lente Thran 2 Artefacto R Todos los permanentes son incoloros.
130. Máquina Amortiguadora 4 Artefacto R Un jugador que controle más permanentes que cualquier otro no puede jugar tierras ni hechizos de artefactos, criaturas o encantamientos. Ese jugador puede sacrificar un permanente para ignorar este efecto hasta el final del turno.
131. Monolito Siniestro 2 Artefacto R El Monolito Siniestro no se endereza durante tu fase de enderezar. G: Añade tres manás incoloros a tu reserva de maná. 4: Endereza el Monolito Siniestro.
132. Rejilla de Defensa 2 Artefacto R Durante el turno de cada jugador, los hechizos jugados por otro jugador cuestan 3 adicionales.

COMBO1





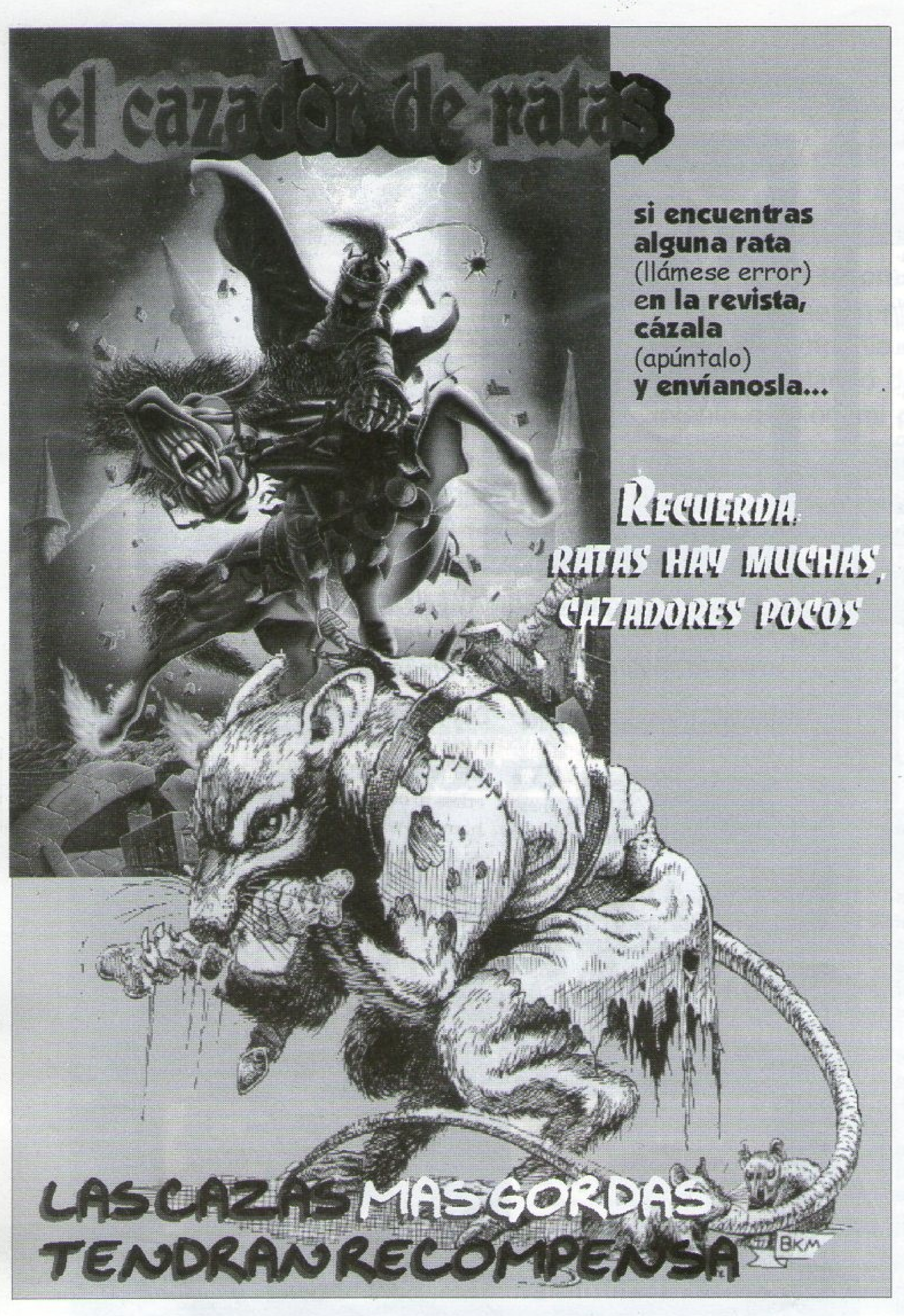
Sin Piedad y Trompeta de Ángel: *Todo planeswalker sabe que para los bichos existentes en el universo de Dominaria no existe la piedad. Excelente combo de ataque y defensa.*

COMBO2

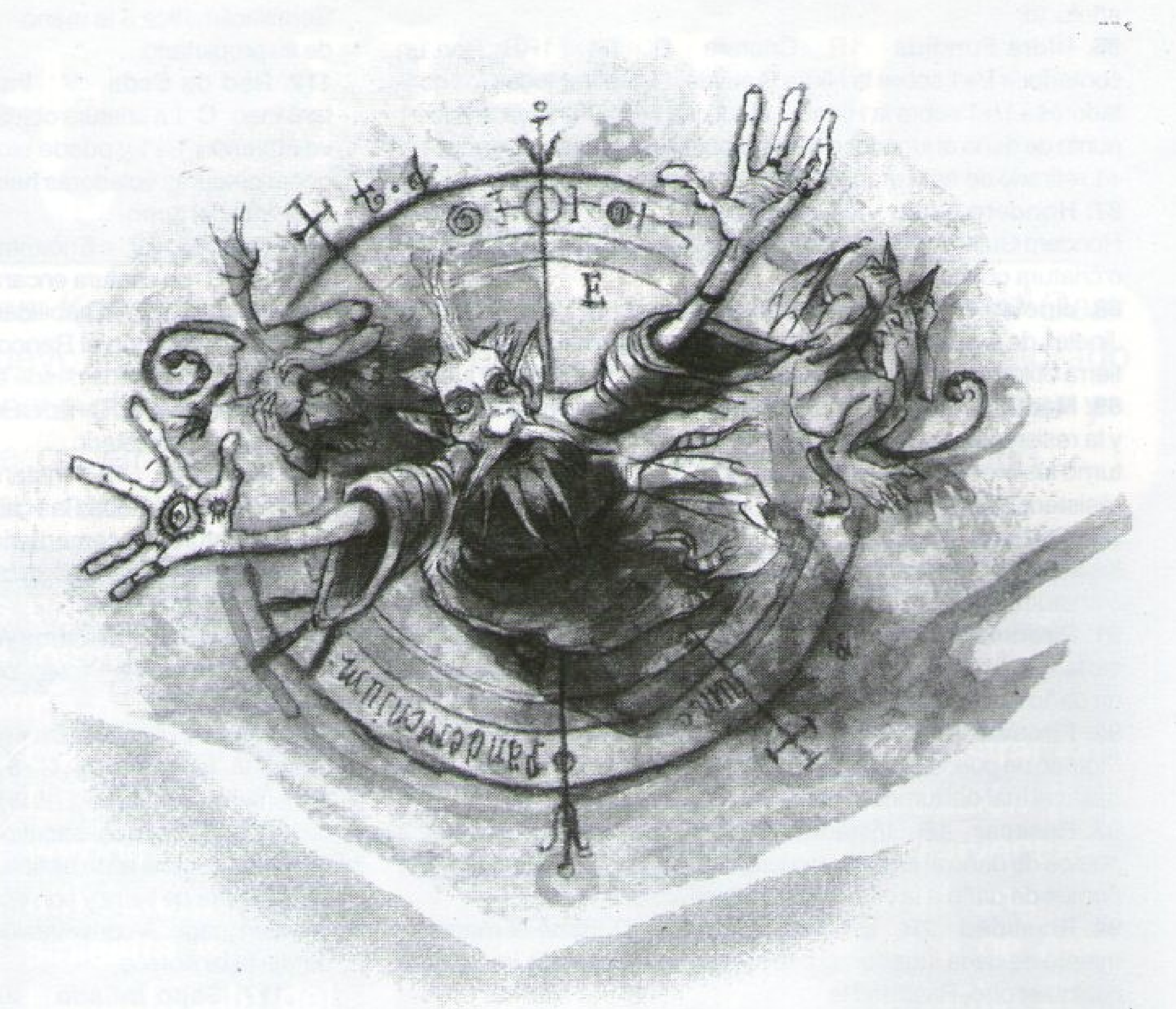
Rueda de la tortura con Doncella de Hierro: *¡¡Daño todos los turnos para tu oponente!! Claro, siempre y cuando él tenga 0, 1, 2, 5, 6, 7 o más cartas en su mano. Bastante mortífero si bajas un par de cada artefacto.*

133. Tiradero de Chatarra 3 Artefacto R Cuando un artefacto o un encantamiento vaya a tu cementerio desde el juego, ganas una vida.
134. Trompeta de Ángel 3 Artefacto P Las criaturas no se giran al atacar. Al final del turno, gira todas las criaturas enderazadas que controle ese jugador que no hayan atacado este turno. La Trompetas de Ángel hace un punto de daño a ese jugador por cada criatura girada de esta forma.
135. Máquina de Guerra Thran 4 Criatura Artefacto P 4/5 Eco. Si la Máquina de Guerra Thran puede atacar, lo hará cada turno.
136. Nomos Palpitantes 3 Criatura Artefacto P 3/3 Eco. Sacrificar los Nomos Palpitantes: Los Nomos Palpitantes le hacen un punto de daño a la criatura o jugador objetivo.
137. Planos de Urza 6 Artefacto R Eco. G: Roba una carta.
138. Rueda de la Tortura 3 Artefacto R Durante el mantenimiento de cada uno de tus oponentes, la Rueda de la Tortura le hace 1 punto de daño a ese jugador por cada carta que tenga por debajo de tres en la mano.
139. Aldea en las Copas Tierra P La Aldea en las Copas entra en juego girada. G: Añade un maná verde a tu reserva de maná. 1V: La Aldea en las Copas se convierte en una criatura verde 3/3 con la habilidad de arrollar hasta el final del turno. Esta criatura todavía se considera una tierra.
140. Atalaya Prohibitoria Tierra P La Atalaya Prohibitoria entra en juego girada. G: Añade un maná blanco a tu reserva de maná. 1B: La Atalaya Prohibitoria se convierte en una criatura blanca 1/5 hasta el final del turno. Esta criatura todavía se considera una tierra.
141. Campamento Guitu Tierra P El Campamento Guitu entra en juego girado. G: Añade un maná rojo a tu reserva de maná. 1R: El Campamento Guitu se convierte en una criatura roja 2/1 con la habilidad de dañar primero hasta el final del turno. Esta criatura todavía se considera una tierra.
142. Cónclave de Hadas Tierra P El Cónclave de Hadas entra en juego girado. G: Añade un maná azul a tu reserva de maná. 1A: El Cónclave de Hadas se convierte en una criatura azul 2/1 con la habilidad de volar hasta el final del turno. Esta criatura todavía se considera una tierra.
143. Estanque de Desove Tierra P El Estanque de Desove entra en juego girado. G: Añade un maná negro a tu reserva de maná. 1N: El Estanque de Desove se convierte en una criatura negra 1/1 que tiene: "N: Regenera esta criatura" hasta el final del turno. Esta criatura todavía se considera una tierra.









Conjuros del Sacerdote

Si bien es cierto que un Sacerdote puede lanzar Conjuros, éstos difieren mucho de los del Hechicero. Mayormente el Sacerdote juega un papel de defensor y guía para los demás, por ello muchos de sus Conjuros son para ayudar a otros (pocos son realmente ofensivos).

Tirada de salvación: No

Los Sacerdotes también dependen de su Nivel de Experiencia (ver tabla 23, A-PLUS 3) para determinar la cantidad de conjuros que pueden emplear. A diferencia de los Hechiceros, los Sacerdotes no dependen de un libro en el cual anotar sus conjuros, ellos deben tener una estrecha y buena relación con la deidad a la cual sirven. Tanto Hechiceros como Sacerdotes utilizan las mismas reglas para lanzar conjuros. Primero tienen que haberlos memorizado (claro que mientras el Sacerdote tiene que rezar para obtenerlos, el Hechicero debe estudiarlos de su libro). Luego tienen que poder recitarlos libremente (para los conjuros que así lo requieran), si el conjuro es lanzado hacia una criatura en específico, el lanzador debe ser capaz de verla. Una vez iniciado el lanzamiento, el Personaje debe permanecer estable (esto no puede realizarse mientras se conduce un animal o un vehículo, a menos que se ejecuten esfuerzos especiales para mantener estabilizado al lanzador).

Para tener acceso a sus Conjuros, los Sacerdotes deben rezar y pedirlos en forma humilde y educada a su deidad.

Los Sacerdotes que cometen deslices en sus deberes o descuidan sus creencias son castigados de acuerdo al nivel de su falta. Para faltas menores la deidad puede negarle conjuros menores, pero para faltas mayores pueden llegar a ser negados todos los conjuros (éstos pueden ser devueltos si el infiel comienza a enmendar sus errores).

Conjuros de nivel 1

Curar Heridas Ligeras o Causar Heridas Ligeras

Alcance: Contacto (el objetivo debe ser tocado)

Duración: Permanente

Área de Efecto: Criatura tocada

Tirada de Salvación: No

Al imponer las manos sobre la criatura herida el sacerdote cura en 1d8 Puntos de Golpe. Este conjuro tiene su forma inversa y se llama Causar Heridas Ligeras.

Luz

Alcance: 120 metros

Duración: 1 hora + 1 Turno por cada Nivel del Lanzador

Área de Efecto: Globo de 6 metros de radio

Tirada de Salvación: Sí (Una Tirada de Salvación exitosa anula los efectos de este conjuro)

Este Conjuro crea una esfera luminosa que ilumina en un radio de 6 metros, el brillo producido es igual al de una antorcha. El Conjuro se centra sobre algún punto específico, un objeto o una criatura. Si se efectúa sobre alguna criatura, ésta tiene derecho a una Tirada de Salvación.

Refugio

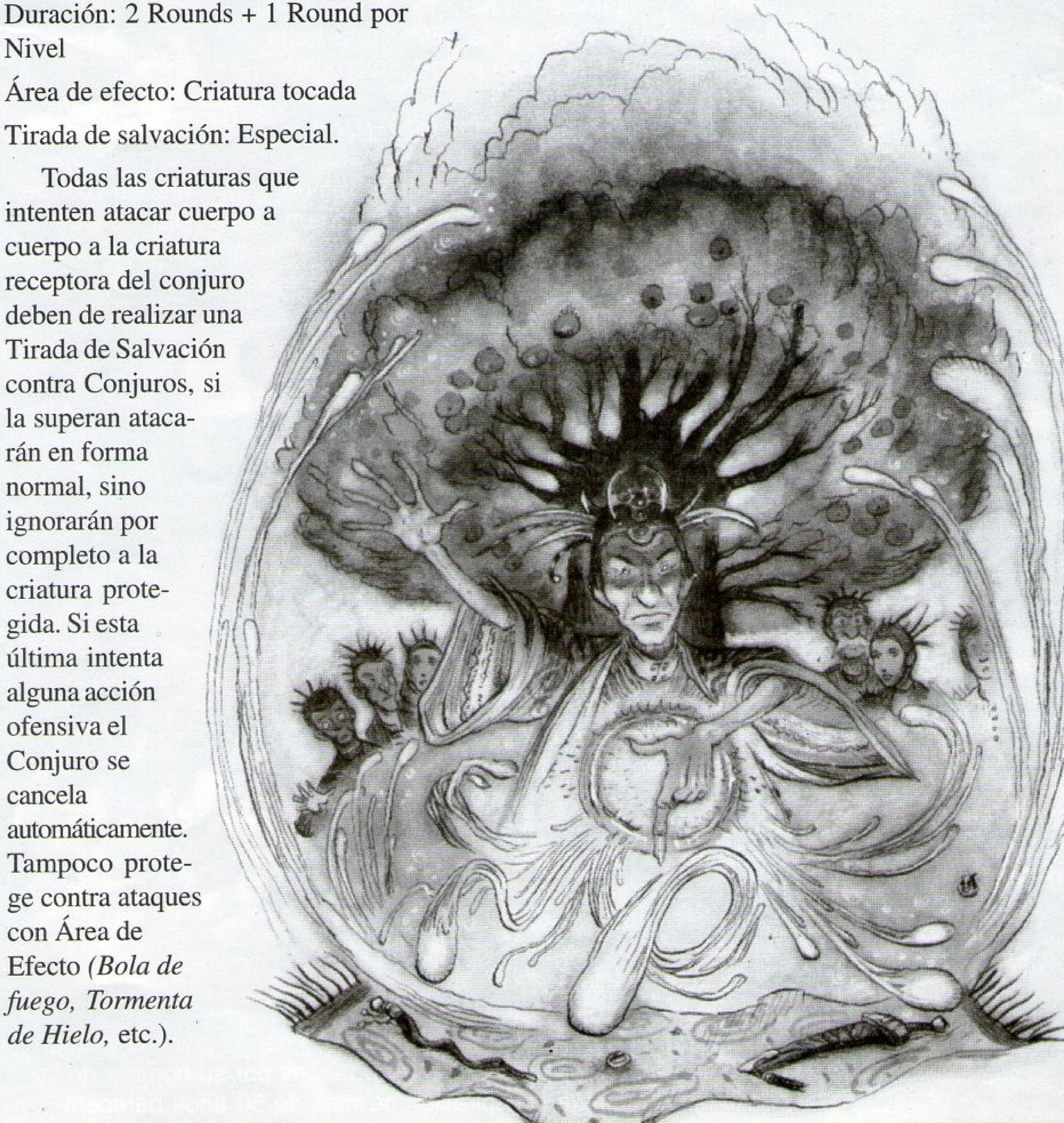
Alcance: Contacto

Duración: 2 Rounds + 1 Round por Nivel

Área de efecto: Criatura tocada

Tirada de salvación: Especial.

Todas las criaturas que intenten atacar cuerpo a cuerpo a la criatura receptora del conjuro deben de realizar una Tirada de Salvación contra Conjuros, si la superan atacarán en forma normal, sino ignorarán por completo a la criatura protegida. Si esta última intenta alguna acción ofensiva el Conjuro se cancela automáticamente. Tampoco protege contra ataques con Área de Efecto (*Bola de fuego, Tormenta de Hielo,* etc.).



Conjuros de nivel 2

Demonio de Polvo

Alcance: 30 metros

Duración: 2 Rounds / Nivel

Área de Efecto: Especial

Tirada de Salvación: No

El sacerdote logra invocar un débil ser elemental del aire, un demonio de polvo de Categoría de Armadura (CA) 4, 2 Dados de Golpe (2d8) y ataques que causan 1d4 Puntos de Daño. Éste ser puede ser golpeado por armas normales. El Demonio de Polvo tiene la apariencia de un pequeño torbellino de 30 cm de diámetro en su base, 1.5 m de altura y 1.20 m de diámetro en la parte superior. El demonio de polvo se mueve dirigido por el sacerdote, pero si en algún momento se separan por más de 30 metros, el elemental del aire se disipa.



Hablar con los animales

Alcance: 0 (Va dirigido al sacerdote)

Duración: 2 rounds / Nivel

Área de Efecto: 1 animal dentro en un radio de 10 m del sacerdote

Tirada de salvación: No

El sacerdote puede comprender y comunicarse con cualquier tipo de animal, normal o gigante, que no carezca de mente. El lanzador del Conjuro puede realizar preguntas y recibir respuestas, aunque esto no asegura de ninguna forma la cooperación del animal, pero si es amistoso o del mismo Alineamiento del lanzador, existe la pequeña posibilidad que el animal haga algún favor o servicio a éste. Se incluyen a todos los animales conocidos excluyendo a los seres fantásticos.

Martillo Espiritual

Alcance: 10 m / Nivel

Duración: 3 rounds + 1 Round / Nivel

Área de efecto: Especial

Tirada de salvación: No

Apelando a su deidad el sacerdote trae a la existencia un campo de fuerza modelado de forma similar a un martillo. Mientras el sacerdote esté concentrado, el martillo golpeará a todo oponente que se encuentre dentro de su alcance de acuerdo a los deseos del lanzador. Las posibilidades de golpear del martillo son iguales a las del lanzador del Conjuro, sin bonificaciones por Fuerza y una bonificación de +1 por cada seis Niveles del lanzador, debido a su origen mágico.



THE X-FILES

La verdad se encuentra en la sexta temporada

Luego de su paso relativamente exitoso por la pantalla grande los agentes del F.B.I. Mulder y Scully regresan en el sexto año de la genial serie llamada *The X-Files* (o *Los Expedientes Secretos X* como se le conoce por acá).
En el cierre de la quinta temporada fuimos testigos de como la oficina de Mulder con expedientes X y todo eran reducidas a cenizas por *el fumador* (u *hombre cáncer*), también vimos como los cargos dentro del F.B.I. de Mulder y Scully eran puestos en peligro gracias al aparente triunfo de los hombres del *sindicato* al secuestrar al pequeño Gibson (el niño que podía leer los pensamientos) de su custodia. Para los seguidores de la serie la única novedad de la película *The X-Files: Fight the future* fueron los nuevos puestos de Mulder y Scully en el F.B.I. luego del cierre de los expedientes X para finalmente ser reabiertos dejando todo preparado para la sexta temporada.

Novedades de la sexta temporada

Los deseos del agente Mulder por seguir investigando junto a su compañera los expedientes X se verán truncados por la aparición de una nueva pareja de investigadores formada por Jeffrey Spender y Diane Fowley y será introducido un nuevo personaje, el subdirector Kersh quien se convertirá en el nuevo jefe inmediato de Mulder y Scully.

Resumen de episodios: Sexta temporada

The beginning (El principio) 6 x 01: Mulder convence a Scully y viajan hasta Arizona para investigar la extraña muerte de un sujeto relacionado con la compañía Roush (*Gethsemane, Redux, Redux II*) dejando libre a un extraterrestre compitiendo por hallarlo con los hombres del *Sindicato* quienes utilizan al pequeño Gibson (el niño que podía leer los pensamientos) como sabueso para rastrear a la criatura.

Drive (El viaje) 6 x 02: Un sujeto aparentemente demente secuestra a Mulder y lo obliga a conducir su auto a una velocidad constante para calmar su terrible dolor, el sujeto acusaba a los militares de haber realizado un experimento con él y su familia, si Mulder se detenía el tipo moriría como su esposa, así que Fox busca la ayuda de Scully para investigar el caso.

Triangle (El triángulo) 6 x 03: Mulder va a buscar un barco aparecido en el famoso Triángulo de las Bermudas, al perder contacto con él Los Pistoleros Solitarios recurren por ayuda donde Scully (ella no sabía nada de la aventura de Mulder) quien utiliza todos sus medios para conseguir la ubicación de su compañero mientras Mulder vive una extraña experiencia.



Dreamland (El mundo de los sueños) 6 x 04: Guiados por una fuente de Mulder, él y Scully llegan a las inmediaciones de la famosa Area 51 en donde son detenidos por agentes de seguridad, pero la intervención es interrumpida por un extraño acontecimiento que termina intecambiando la mente de Mulder con uno de los agentes llamado Morris Fletcher.



Dreamland II (El mundo de los sueños II) 6 x 05: Scully desconcertada por el extraño coportamiento de su compañero investigará lo que realmente sucedió esa noche mientras Mulder (en el cuerpo de Morris Fletcher) trata de escapar de su infernal vida pero Morris (en el cuerpo de Mulder), por otra parte, lo disfruta al máximo.



How the ghosts stole christmas (Los fantasmas que robaron la navidad) 6 x 08: Víspera de navidad, una casa encantada, Mulder y Scully haciendo las veces de cazafantasmas, resultando una extraña historia navideña en la cual la confianza de los investigadores del F.B.I. es llevada hasta el límite.



Terms of endearment (En terminos cariñosos) 6 x 06: Una mujer embarazada pierde a su hijo no nato y lo único que recuerda es la imagen de una extraña criatura.¿Abducción y posterior extracción del feto por alienígenas? Nada de eso, como diría Mulder: «Se trata del clásico caso de robo fetal demoníaco», teoría con la cual Scully no esta muy de acuerdo.



The rain king (El rey de la lluvia) 6 x 07: Un pueblo con una grave sequía acusa a un hombre de hacer dinero con este problema al cobrar a los agricultores por hacer llover en sus campos, Mulder y Scully vuelan hasta ese lugar para investigar el caso en uno de los capítulos más bajos de la serie.

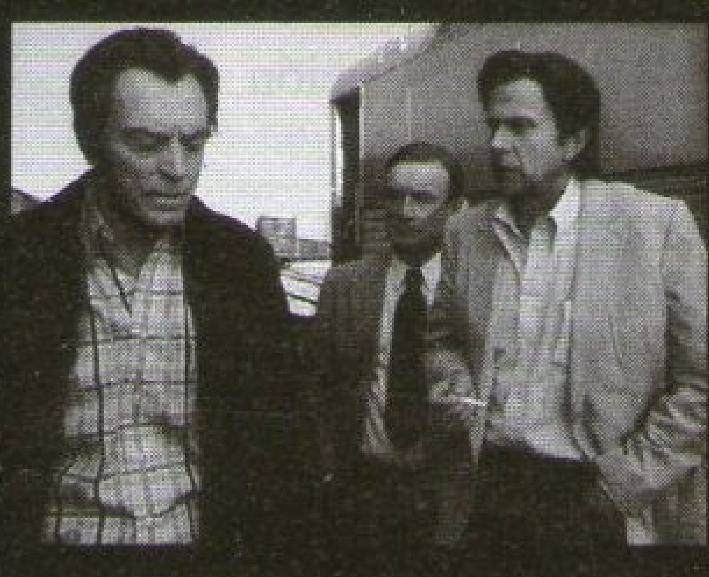


S.R. 819 (Decreto 819) 6 x 10: Skinner agoniza y sólo le quedan 24 horas de vida en las cuales Mulder y Scully lucharán por conseguir la cura. Un antiguo personaje reaparecerá para sembrar más dudas en los seguidores de la serie. Al final quedarán muchas interrogantes entre ellas la lealtad de Skinner

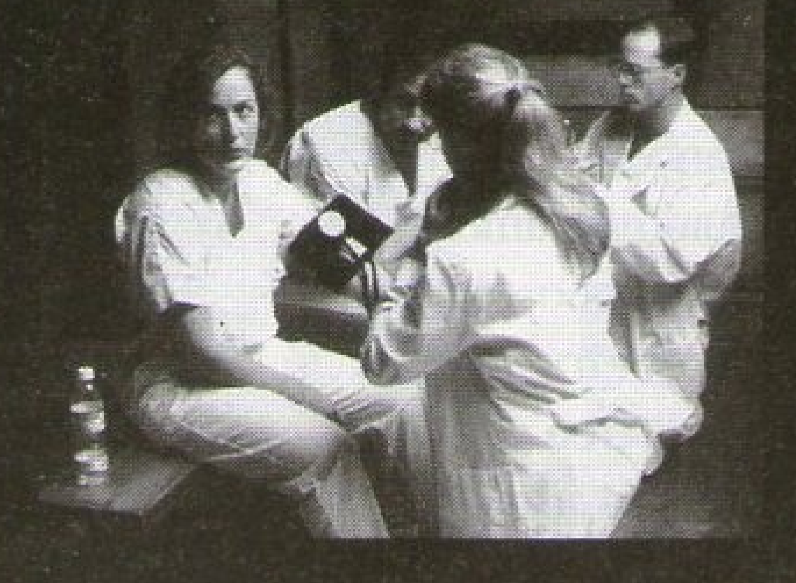
Tithonus (Tithonus) 6 x 09: Scully, por ordenes de Kersh, ayudará a un joven agente del F.B.I. en un caso donde un fotógrafo veterano parecerá estar en el momento y lugar preciso para tomar placas de diversas muertes, Scully se involucrará tanto en el caso que pondrá en peligro su propia vida.



Two fathers (Dos padres) 6 x 11: Los rebeldes extraterrestres (hombres sin rostros) reaparecerán junto con Cassandra Spender para poner de cabeza los planes del *Sindicato*. Cassandra le contará a Mulder las verdaderas intenciones de sus captores extraterrestres para con la raza humana y entenderá el papel que ella ocupa en ellos, Mulder y Scully caerán en una trampa y son suspendidos del F.B.I., *el fumador* tendrá problemas para controlar a su hijo Jeffrey Spender (quien descubre la verdad sobre su padre de boca del impredecible Alex Krycek) lo cual hará que *el hombre cáncer* se alíe con un personaje hasta ahora ambiguo quedando el capítulo en un inquietante continuará.



One son (Un hijo) 6 x 12: La invasión alienígena parece inevitable y al conocer Mulder la verdad sobre la alianza del Sindicato con los extraterrestres (gracias al propio *fumador)* sólo le queda resignarse pero este sentimiento no es compartido por Scully quien apela a la confianza de su compañero para tratar de impedir lo inevitable, los rebeldes sin rostro dan el golpe final a la gente del *Sindicato* quienes son traicionados por su hombre de confianza. Al final la conspiración de más de 50 años parecerá haber llegado a su fin.



Episodio I: La Amenaza Fantasm

La espera ha llegado a su fin

Han pasado más de veinte años desde que el genial George Lucas nos introdujo a un universo fantástico en el cual fuimos testigos del clásico enfrentamiento del bien contra el mal plasmado en la trilogía de películas más famosa y exitosa que la historia del cine haya conocido. Conformada por *Star Wars: A New Hope* (*La Guerra de las Galaxias: Una Nueva Esperanza*, 1977), *The Empire Strikes Backs* (*El Imperio Contraataca*, 1979) y *Return of the Jedi* (*El Regreso del Jedi*, 1981). Luego del esperado final y el triunfo del bien sobre el mal, los millones de fanáticos de esta genial obra querían más y Lucas decidió complacerlos (luego de bastante tiempo) con la trilogía que inicia esta historia y su primera entrega es *Star Wars: Episode I - The Phantom Menace* (19/ 5 / 99).

Con un presupuesto de 115 millones de dólares, *Star Wars: Episode I- The Phamton Menace* promete llegar a ser la película más taquillera en la historia y si consideramos que los fanáticos en Estados Unidos (y en Lima también) pagaron sus entradas para la película *Meet Joe Black* sólo por ver el *trailer* de dos minutos de *Episode I*, podríamos asegurar que lo logrará.

Obi-Wan Kenobi (Ewan McGregor): El joven aprendiz jedi quien llegará a ser el maestro de Luke Skywalker, en esta etapa conoceremos su camino hacia *La Fuerza* guiado por su poderoso maestro Qui-Gon Jinn.



Qui-Gon Jinn (Liam Neeson): Respetado maestro jedi que descubrirá la gran afinidad del pequeño Anakin con *La Fuerza* al llegar al panèta Tattoine junto con su discípulo Obi-Wan en busca de un repuesto para su nave y tratar así de detener la amenaza que pone en peligro al planeta Naboo.

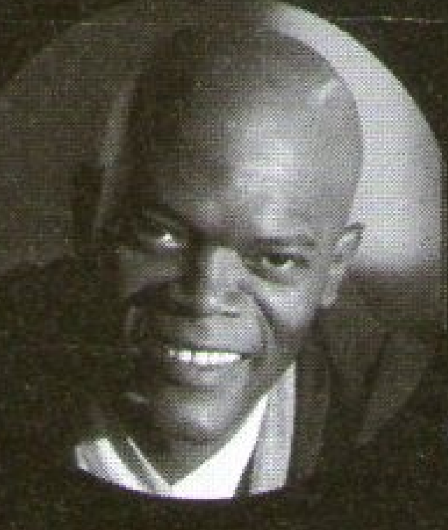
La Reina Amidala (Natalie Portman): Joven y hermosa reina del planeta Naboo tratará de impedir por todos los medios que su planeta sea tomado por la Federación Comercial, ya sea por la vía diplomática o por las armas ya que pòsee un gran conocimiento y entrenamiento en su uso.

Anakin Skywalker (Jake Lloyd): Pequeño niño quien junto a su madre son esclavos en el puerto espacial de Mos Spa en el planeta Tattoine, dotado de una gran habilidad para pilotear naves y una gran afinidad con *La Fuerza*. El futuro le tiene preparado una boda con una reina (Amidala), llegar a convertirse en un caballero jedi, tener dos hijos y ser corrompido por su lado oscuro.



Senador Palpatine (Ian McDiarmid): Personaje importante dentro del Senado Galáctico representando a varios planetas entre ellos a Naboo. A pesar de su alto cargo esconde una gran ambición que lo convertiría en el Emperador.

Darth Maul (Ray Park): Con una terrible apariencia y poder, Darth Maul es el brazo derecho de Darth Sidious y sirviendo a su líder se enfrentará en terribles batallas con Qui-Gon Jinn y Obi-Wan haciendo gala en ellas de su dominio sobre su sable de luz doble.



Mace Windu (Samuel L.Jackson): Importante miembro del Consejo Jedi y uno de los humanos de más alto rango dentro del mismo, estará intercambiando de opinión constantemente con el maestro Yoda.



Jar Jar Binks: Extraño y gracioso ser de la raza Gungan que servirá de enlace entre Qui-Gon Jinn y la reina Amidala, cabe resaltar que su jocosa apariencia es complementada con una peculiar manera de hablar («*¡Yape jedi, no to´ lo que usté dig´ba a sé.!*»).

CRONOLOGÍA

- 797 Nace Yoda.
- 76 Nace Qui-Gon Jinn
- 57 Nace Obi-Wan Kenobi
- 47 Nace la reina Amidala
- 40 Nace Anakin Skywalker
- 30 Anakin aprende sobre *La Fuerza* gracias a Qui-Gon Jinn.
- 20 Se originan las guerras Clónicas.
- 20 Anakin comienza su entrenamiento guiado por Obi-Wan.
- 20 Anakin y Amidala se casan.
- 17 Anakin une fuerzas con Palpatine convirtiéndose en un Darth Sith.
- 17 Anakin busca vengarse de Obi-Wan y los jedis después de que la relación con su esposa cambia para siempre.
- 17 Obi-Wan enfrenta a Anakin resultando la desfiguración de Anakin y el nacimiento de Darth Vader.
- 17 Gracias a Anakin el Emperador logra la destrucción de los jedis.
- 17 Amidala da a luz a los gemelos Luke y Leia.
- 17 Luke es llevado a Tattoine por Obi-Wan quien lo deja al cuidado de su hermano Owens Lars.
- 17 Obi-Wan lleva a Leia a Alderan.
- 0 STAR WARS: The New Hope



Shoujo Kakumei Utena: Adolescence Mokushiroku (Utena, la Joven Revolucionaria: La Revelación de la Adolescencia)

Este es el título de la película de la exitosa serie de televisión "Shoujo Kakumei Utena", que ganara, en 1997, el premio a la mejor serie anime del año. Con semejante éxito la película no podía faltar. El director Ikuhara está muy orgulloso de su trabajo en el film, pero advierte que la película no es apta para niños (como si la serie lo fuera).

Shoujo Kakumei Utena: Adolescence Mokushiroku, no es una continuación de la serie, como muchos esperaban, sino más bien un universo paralelo, donde la relación entre Utena y Touga cobra mayor importancia y es el eje de la película (o por lo menos es eso lo que nos quieren dar a entender los *trailers*). Los mayores cambios se dan en el campo de batalla y en la escuela Ootori que han sido completamente rediseñados y en la ausencia del pequeño Chu-Chu (uno de los pocos personajes *normales* de la serie). Otro cambio importante es el nuevo diseño de vestuario y una apariencia más adulta en todos los personajes. Akio es el personaje que más cambios ha sufrido y el más importante es que tiene nuevo seiyuu, Mitsuhiru Oikawa.

La expectativa por el estreno de esta película es tan grande, que los boletos (que venían con una tarjeta telefónica de regalo) se agotaron el 20 de Marzo y la película se estrena ¡el 14 de Agosto! Los fanáticos peruanos quizá tengan que esperar un poco más para poder ver a sus personajes favoritos en su primera incursión en la pantalla grande.



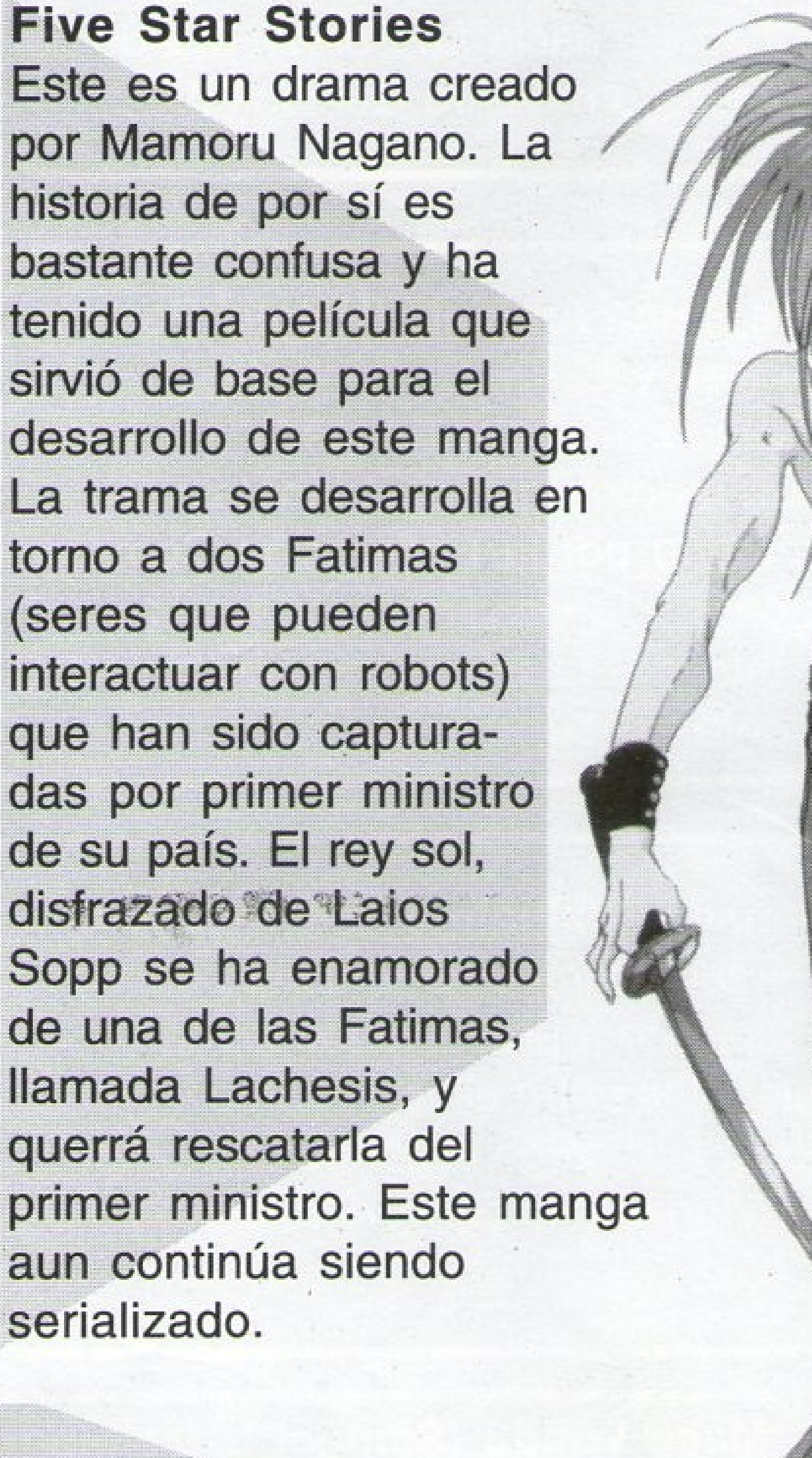
Turn "A' Gundam



Esta serie de TV está trayendo loco a todo Japón. Esta seria está basada en la historia original de Hajime Yadate y Toshiyuki Tomino, con los diseños de Syd Mead. El miembro del equipo más destacado es su director, Yoshiyuki Tomino, principal creador de la original Gundam.

La historia se sitúa en el año 2345 del nueva calendario. Después de cien años de paz, la gente de la tierra ha olvidado su tecnología, incluyendo que ha viajado al espacio. Sin embargo, la tribu de los colonos de la luna ha retomado las artes científicas y quieren regresar a su hogar ancestral. Al no poder obtener el permiso para ello, lo intentarán por la fuerza. En medio de esas guerras, el joven Loran Seack encuentra un artefacto misterioso, que parece ser una reliquia tecnológica de la tierra. Este artefacto puedría ser la solución a los conflictos entre estos pueblos, pero eso se verá en el transcurso de la serie, que empezó su emisión en Abril de este año.

Five Star Stories



Este es un drama creado por Mamoru Nagano. La historia de por sí es bastante confusa y ha tenido una película que sirvió de base para el desarrollo de este manga. La trama se desarrolla en torno a dos Fatimas (seres que pueden interactuar con robots) que han sido capturadas por primer ministro de su país. El rey sol, disfrazado de Laios Sopp se ha enamorado de una de las Fatimas, llamada Lachesis, y querrá rescatarla del primer ministro. Este manga aun continúa siendo serializado.



You are Under Arrest! The Movie

Después de una serie de TV y una de OVAS, Miyuki y Natsumi saltan a la pantalla grande. Las ya famosas chicas policías creadas por Kosuke Fujishima, junto a todo el cuerpo de policía tendrán que enfrentar una peligrosa misión (esta vez el caso es mucho más complicado y peligroso que todos los anteriores juntos).

El diseño de personajes es un poco más adulto, ya que la serie se sitúa a un año de finalizada la serie de televisión. La historia comienza cuando Miyuki regresa a Bokuto después de un año de entrenamiento en los cuarteles generales. Ni siquiera acaba de instalarse cuando un suceso extraño ocurre, suceso que dará inicio a esta película. El film se estrenó en Japón el 24 de Abril.

Noticia a la volada: Escaflowne the Movie

Finalmente se decidió lanzar la película de una de las mejores series de televisión de estos tiempos (y artículo central de esta edición). El estreno está planeado para la próxima primavera en Japón (nuestro Otoño).

¿Será que decidieron darle por fin un final verdadero a la serie? ¿O se unirá a la nueva corriente de los *Universos Paralelos*? (aunque las dos versiones manga de Escaflowne son historias completamente distintas a la serie de TV). Todos los fanáticos esperamos ver en el filme la continuación o el final de la serie, cuyo fin semi-abierto no satisfizo a muchos.

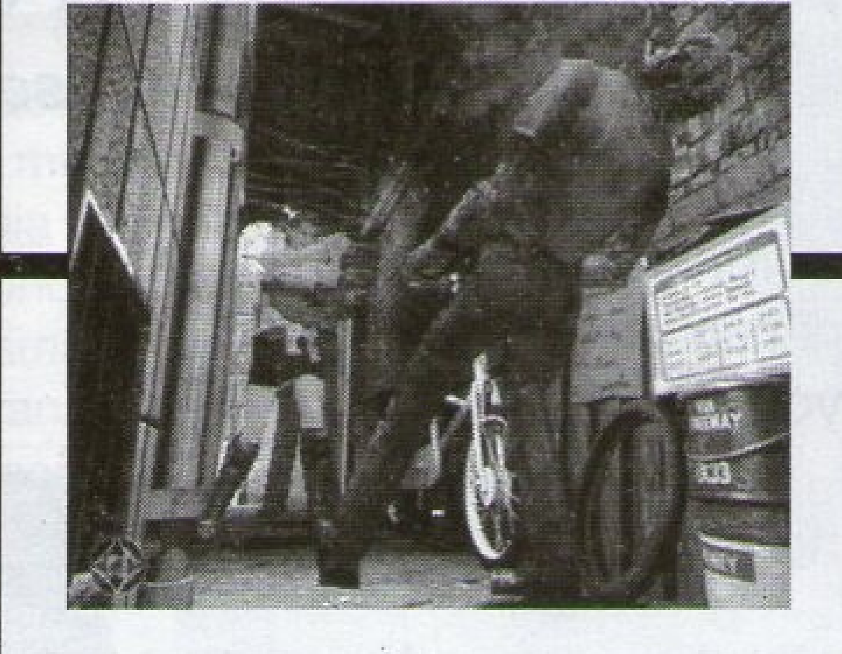
Resident Evil 3: Nemesis Noviembre del 99

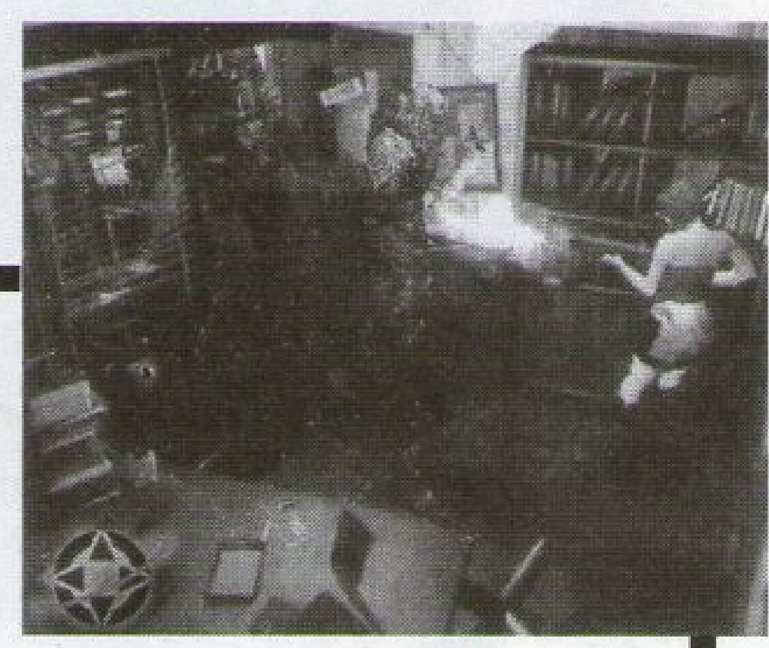
Aunque las noticias de la película no traen nada nuevo, la saga de este espectacular videojuego llega a su tercera entrega llamada Resident Evil 3: Nemesis (RE 3).

En este nuevo juego estaremos junto a Jill Valentine (la compañera de Chris en el Resident Evil original) quien llegará a Racoom City 24 horas antes del encuentro entre Claire y Leon (antes de RE 2), en ese lapso de tiempo Jill quedará inconsciente despertando 24 horas después. En otras palabras Resident Evil 3: Nemesis resulta ser una precuela-secuela del juego anterior.

Desde el punto de vista gráfico se pueden percibir ciertas mejoras pero la mayor diferencia la encontraremos en la gran variedad de zombies con los cuales nos toparemos en las calles de Racoom City ya que en esta ocasión la acción será llevada a los exteriores en su mayor parte.

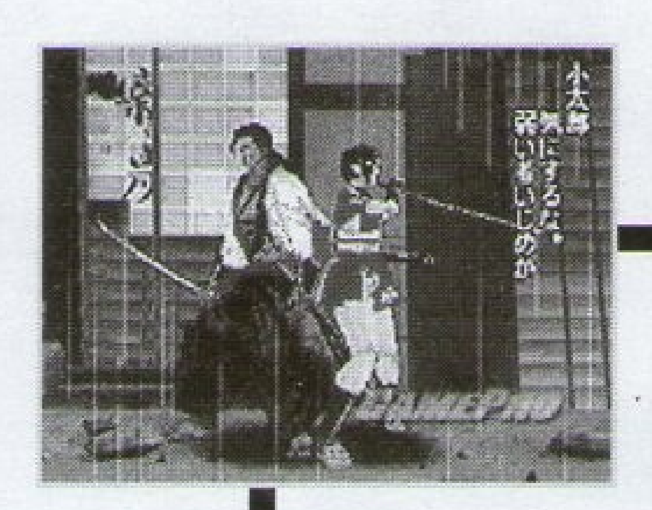
Aunque Jill podrá ahora desplazarse de forma más fluida esta vez tendremos que enfrentar a dos tyrants y a un sin número de zombies que parece que esta vez traen a su jefe ya que deberás enfrentar a un enorme zombie armado con una bazooka llegando a producirse un enorme tiroteo por salvar tu vida.



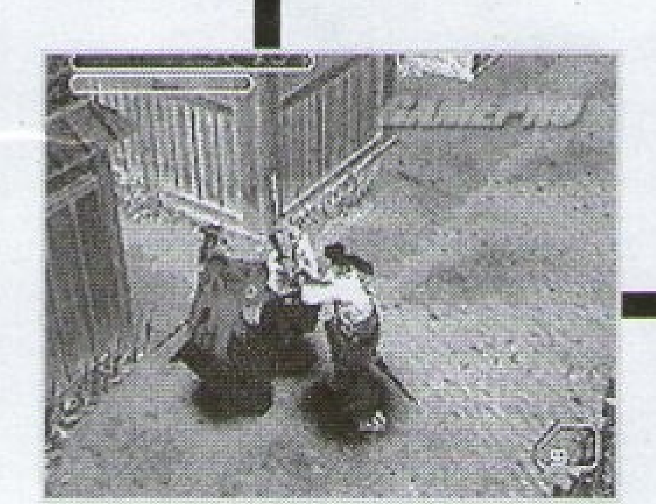














Shogun Assasin Febrero del 2000

Konami sigue incursionando en los juegos 3D y esta vez mezcla la acción con el fascinante mundo de los samurais (algo así como lo fue Tenchu).Podrás escoger entre dos personajes uno de ellos es Hotaru (un samurai clásico armado con una katana, quien busca a los tipos que robaron los cadáveres de sus padres) y a Hyaku (una chica perteneciente a la policía secreta quien utiliza dos espadas cortas y que busca a su hermano mayor).

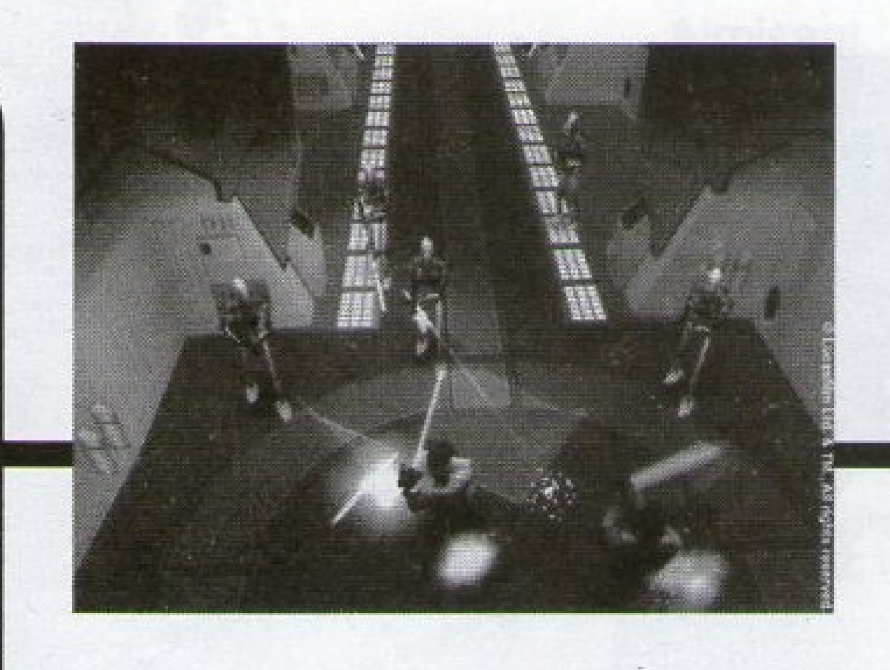
Cada personaje tiene su historia, estilo de pelea, motivos y ocasionalmente se encontrarán en sus respectivos escenarios. Aparte de las obvias luchas llenas de sangre y violencia, este juego mezcla aspectos de RPG teniendo que recaudar información interactuando con otros personajes, el aspecto gráfico es uno de los fuertes en Shogun Assasin ya que se acerca mucho a la calidad de Resident Evil, resaltando los impresionantes fondos y construcciones de la época del shogunato japones.

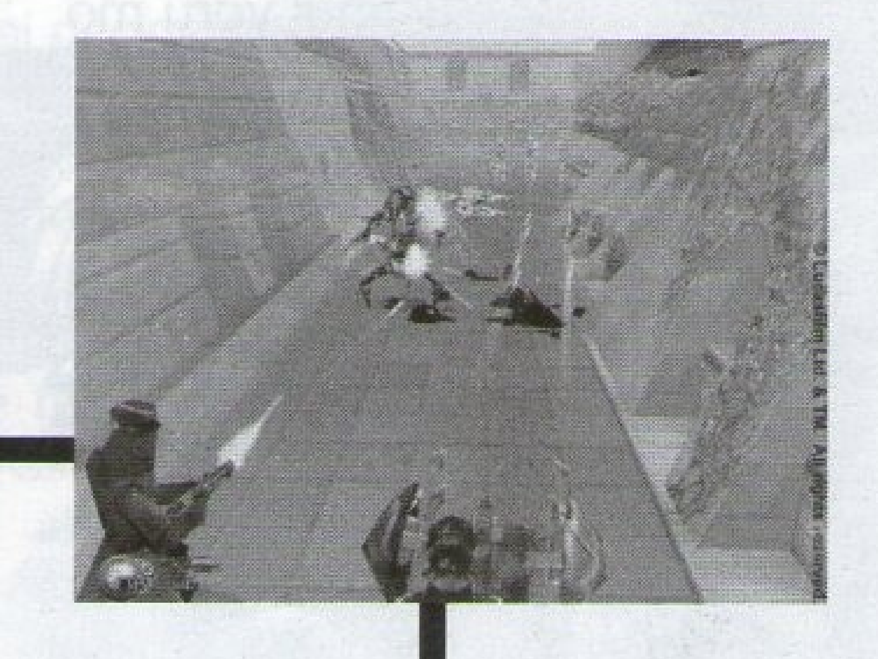
Star Wars: The Phamton Menace Agosto del 99

La fuerza del más reciente obra de Lucas llega al *PlayStation* en un juego basado en esta excelente película, en él podremos disfrutar de una forma más detallada la majestuosidad de los diversos escenarios de la película.

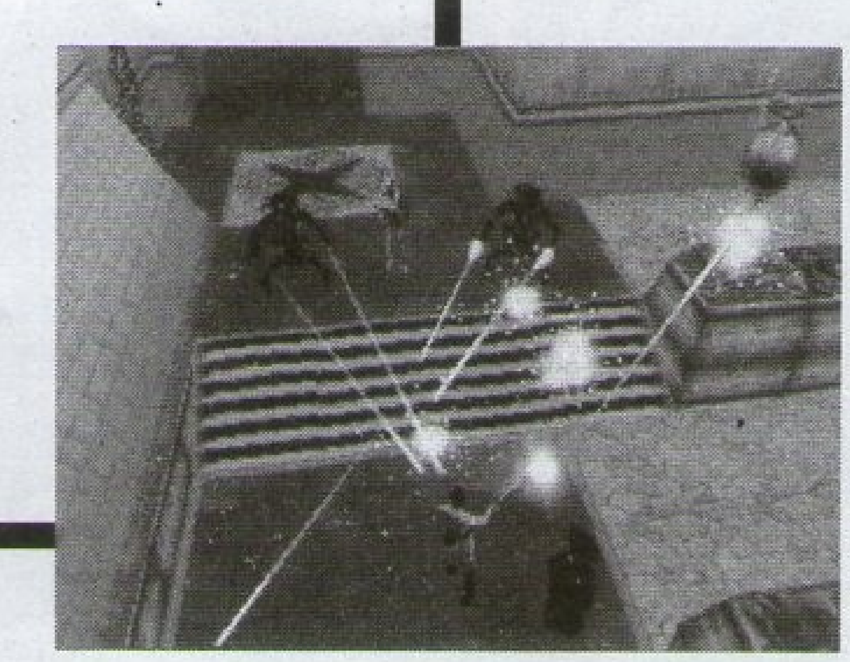
Entre los personajes que podremos controlar se encuentran el maestro jedi Qui-Gon Jinn, a su joven aprendiz Obi-Wan Kenobi, la bella reina Amidala y su fiel protector el capitán Panaka. Los jedis utilizarán sus clásicos sables de luz (los cuales podrán utilizarlos para atacar así como para defenderse) así como otras habilidades propias de los jedis mientras que la indómita reina Amidala y el capitán Panaka utilizarán sus versátiles armas lasers.

Aunque el punto de vista del juego (visión desde arriba) pudo haber sido mejor, el juego parece ser prometedor y es seguro que brindará a los jugadores en sí horas de diversión mientras que para los fanáticos de *Star Wars* la emoción llegará a otro nivel.









Yakusoku wa Iranai (No Necesito una Promesa)

Tema de apertura de la serie Tenkuu no Escaflowne

Nee, Aishitara, daremou ga
Konna kodoku ni naru no?
Nee, kurayami yori mo,
fukai kurushimi
Dakishimeteru no?

Nanimo kamo ga futari
kagayaku tame, Kitto

Kimi wo, kimi wo ai shiteru
Kokoro de, mitsumete iru
Kimi wo, kimi wo shinjiteru
Samui yoru mo

Nee, koishite mo, dare nimo
itsu ka
Owari ga kuru no?
Nee, aozora yori mo, sunda
Tokimeki sutete shimau no?

Kisetsu kawaru no kaze
Michi wo hashiru, zutto

Kimi wo, kimi wo ai shiteru
Kokoro de, mitsumete iru
Kimi wo, kimi wo shinjiteru
Samui yoru mo

Tatoe ashita nakushite mo
Anata wo ushinatte mo
Dekiru kagiri no egao de
kagayakitai

Namida de ima yobikakeru
Yakusoku nado iranai
Kimi ga kureta taisetsu na
tsuyosa dakara

Hitomi de ima yobikakeru
Yakusoku nado iranai
Hitomi de ima te wo nobasu
Samui yoru mo





Oye, si estás enamorado,
si llegas a estar solo.
Oye, si estás lleno de dolor,
hundido en la oscuridad,
¿abrazarías algo?

Nosotros dos brillamos en esta
oscuridad, seguramente.

Yo estoy enamorada de ti.
Yo te tengo en mi corazón.
Yo confío en ti
aún en una noche fría.

Oye, aún cuando alguien llega a
estar enamorado
llegará el fin algún día.
Oye, ¿abandonarías este amor
más claro que el cielo azul?

Los vientos de las temporadas
cambiantes.
Corro por el camino, por todas las
vías.

Yo estoy enamorada de ti.
Yo te guardo en mi corazón.
Yo confío en ti
aun en una noche fría.

Aún cuando yo te pierda mañana,
aún cuando nos separemos,
quiero recordarte con una sonrisa
brillante.

Ahora las lágrimas la llaman pero
no necesito una promesa
porque tú me das la
preciosa fortaleza.

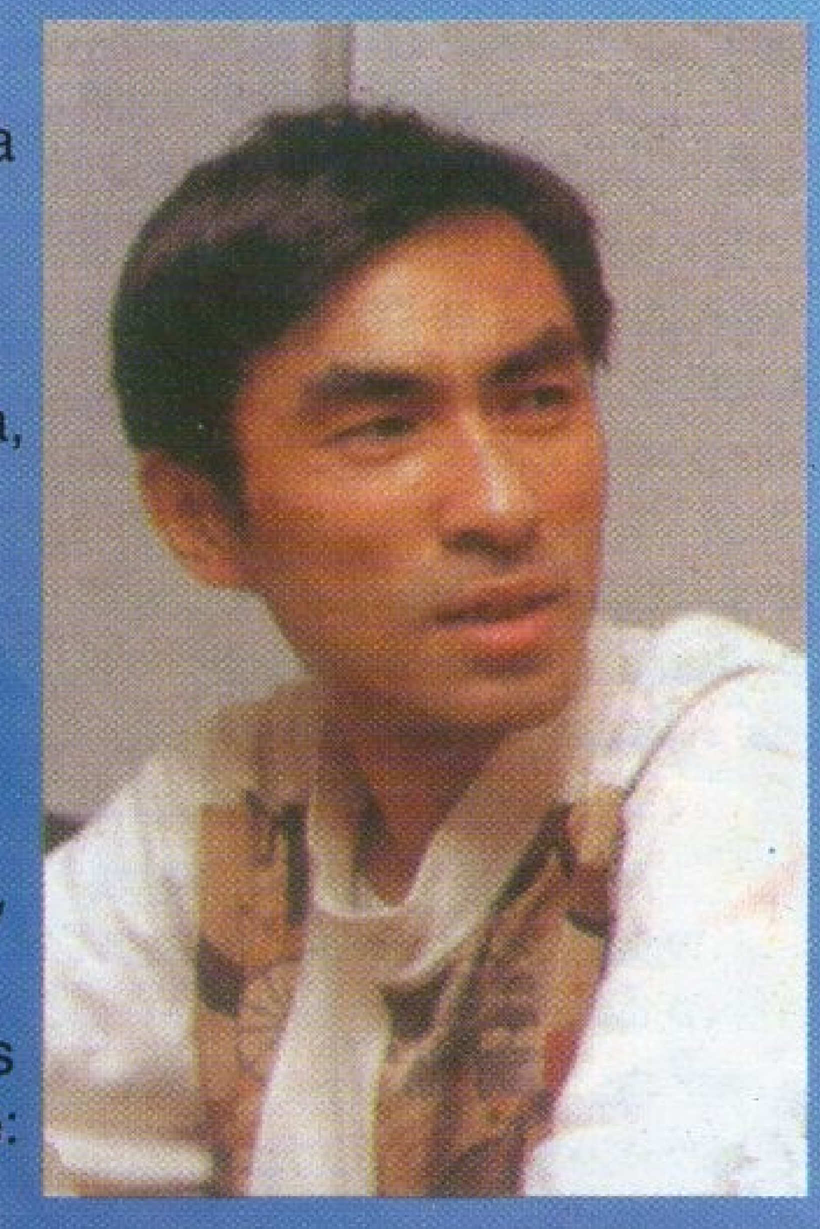
Yo te amo con una
mirada.
Yo no necesito
una promesa,
me basta con
que me
extiendas
la mano
en una
noche fría.


JUGANDO CON EL DESTINO
A-PLUS

ENTRE LA REALIDAD Y LA FANTASIA

TENKU NO

SON MUCHOS LOS ASPIRANTES, PERO POCOS LOS QUE LLEGAN A SER CONSIDERADOS EMBLEMAS DE LA ANIMACION.



¿De qué manera podemos vincular la saga de *Macross* con *Tenku no Escaflowne*? No cabe la menor duda, nos referimos a producciones representativas de las dos últimas décadas, cuya responsabilidad recae en el talento y la versatilidad de uno de los hombres insignias del anime: *Shoji Kawamori*.

Nació en 1960 y durante su vida universitaria inició su afición por las *mechas* , el género de ciencia ficción (tecnología futurista) y la fantasía heroica. Comenzó como colaborador de un diseñador mecánico de robots para luego incorporarse al estudio *NUE* donde daría rienda suelta toda su capacidad de innovación. No encasilla su trabajo, pues tomó como desafío incorporar diversos temas por más increíbles que puedan parecer.

"Una historia sólo de acción o sólo de amor merecía dejarse para una película de Hollywood"

Con excepción de las Ovas *Macross II*, Kawamori supervisó todas las secuelas de la serie original de 1982 ***Chojiku Yosai Macross*** (Superdimensional Fortress Macross), incluyendo la película *Do You Remenber Love.* Se encargó del diseño de mechas en *Gundam 0083* y en *Tenku no Escaflowne* obró como director y escritor, aunque originalmente se propuso a Yasuhiro Imagawa, quien le dio nombre a esta popular serie eclipsada por *Neon Genesis Evangelion.*

Hace seis años ,más o menos, mientras Shoji Kawamori excursionaba por la montañas del Nepal tuvo la idea de crear una historia que se desenvolviera en un ambiente parecido, donde el misterio estuviese escondido en cada uno de sus rincones. Así fue como dio vida a *Gaea*, aquel planeta desde el cual se podría vislumbrar a la Tierra y a la Luna juntas, como dos satélites, y donde el conocimiento del destino llegaría a su máxima expresión. *Tenku no Escaflowne* es una de las bellas series jamás realizadas en Japón, técnicamente soberbia.

HISTORIA:



Escaflowne, considerada como una de las series revolucionarias de los últimos tiempos, basa su argumento en las aventuras de Hitomi Kanzaki, una joven de secundaria capaz de adivinar el porvenir a través de sus premoniciones y la lectura de las cartas del Tarot, además de ser una excelente corredora.

Un nuevo mundo, una nueva vida

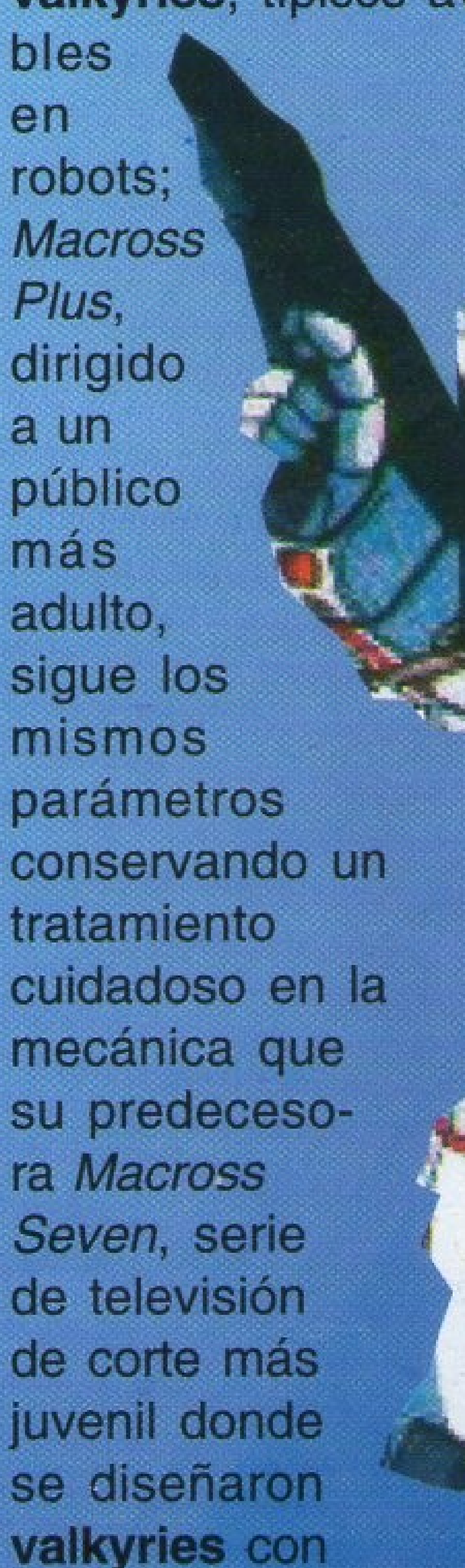
Hitomi está profundamente enamorada del capitán del equipo de atletismo Amano Suzumo, quien pronto se iría de la escuela y a quien le pide su primer beso bajo la condición de romper su marca de correr los 100 metros planos en trece segundos, petición que fue aceptada. Momentos antes, Hitomi tuvo visiones de combates, destrucción y vio a un joven guerrero; algo que se convirtió en realidad durante su desafío. Faltando pocos metros para llegar a la meta aparece ante ella y sus amigos una columna de luz del cual surge el mismo joven que había visto. Se presentó como Van Slander de Fanel, príncipe heredero del reino de Fanelia, personaje que adquirirá

ESCAFLOWNE

importancia a medida que avanzan los episodios. Sin embargo, él no llegó solo, detrás arribó también un dragón enfrentándolo con la ayuda de Hitomi al prevenirle, por medio de una premonición, por qué lado atacaría y salvándole de una muerte segura. Al parecer, únicamente ella es qùien puede entender el idioma de este extraño visitante. El dragón es llamado *Drag Energist* y el objetivo de Van era el cristal de energía que se encontraba dentro de su cuerpo. Una vez en su poder sería coronado rey de Fanelia. Este cristal sirve para despertar a Escaflowne, acción que consuma Van ejecutando un ritual que concluye con la colocación del Energist en el pecho del robot agregándole unas gotas de su sangre. Necesitan de estas *piedras* para repotenciar su poder el cual depende de la naturaleza del dragón, es decir, si está vivo o muerto. Inevitablemente , Hitomi y Van son transportados por la columna de luz sin que pudiera despedirse de su *Amano senpai* (superior) a quien llama



A través de una entrevista concedida a *Voice Magazine & quot ALLES* en 1995, confiesa que el grado de progreso alcanzado por la humanidad le causa temor aunque, al mismo tiempo, le resulta interesante. En cierta manera, deja entrever cuál podría ser la causa que lo impulsa a estas creaciones. Shoji Kawamori se distingue por el empleo de sofisticadas máquinas: en el caso de *Macross* tenemos a los **valkyries**, típicos aviones de combate convertibles en robots; *Macross Plus*, dirigido a un público más adulto, sigue los mismos parámetros conservando un tratamiento cuidadoso en la mecánica que su predecesora *Macross Seven*, serie de televisión de corte más juvenil donde se diseñaron **valkyries** con rostros. Sin embargo, el éxito no reside en el suspenso, la emoción y la rapidez de los enfrentamientos, sino también en la inclusión de la primera *idol singer*, Lynn MinMei; la cantante virtual Sharon Apple y el excéntrico grupo *Fire Bomber*. El desafío que se propuso incorpora otros elementos como son el romance, la musicalización, la comedia y, lo más importante, la estructura de la trama que marca la diferencia con cualquier otro anime que pueda presentar similares características.





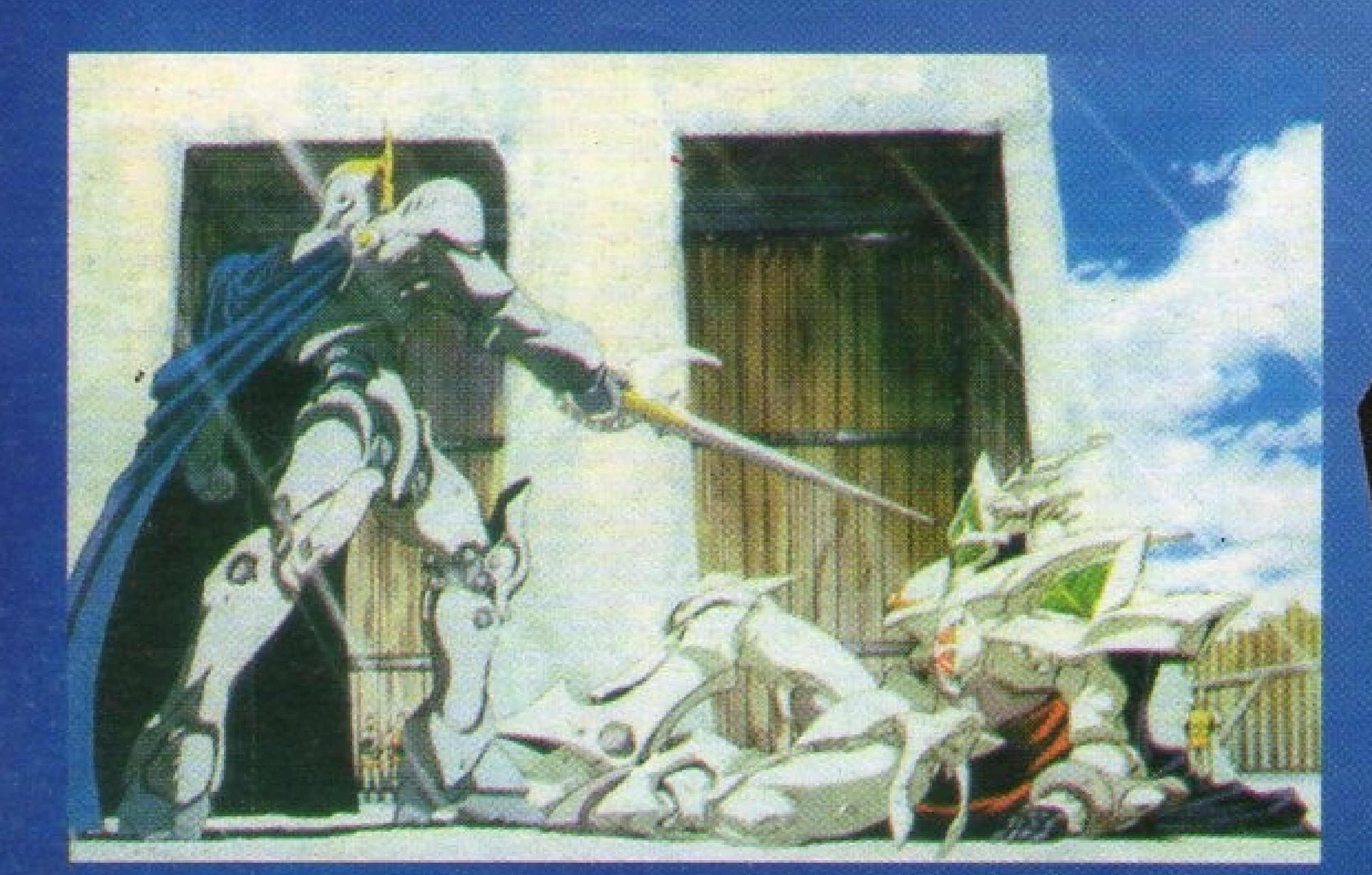


La Visión de Escaflowne es una serie espectacular que se desarrolla en el mundo imaginario de Gaea, escenarios medioevales donde se confabulan las luchas con grandes espadas, la magia, los efectos y los mechas estilizados (Guymelefs diseñados por Kimitoshi Yamane). Kawamori nos muestra fabulosas escenas de Escaflowne, el Guymelefs con forma de dragón. La adivinación está presente, pero no es algo en lo que crea, para él es cuestión de interpretación partiendo de nociones preconcebidas que pueden de hecho cambiar la realidad si ésta se hace correctamente.(*Mangazone* número 13).Es un mundo de fantasía altamente detallado, no por nada se demoró cuatro años en su desarrollo. Al respecto, existen tres versiones de mangas de los cuales sólo dos fueron supervisados por Kawamori.



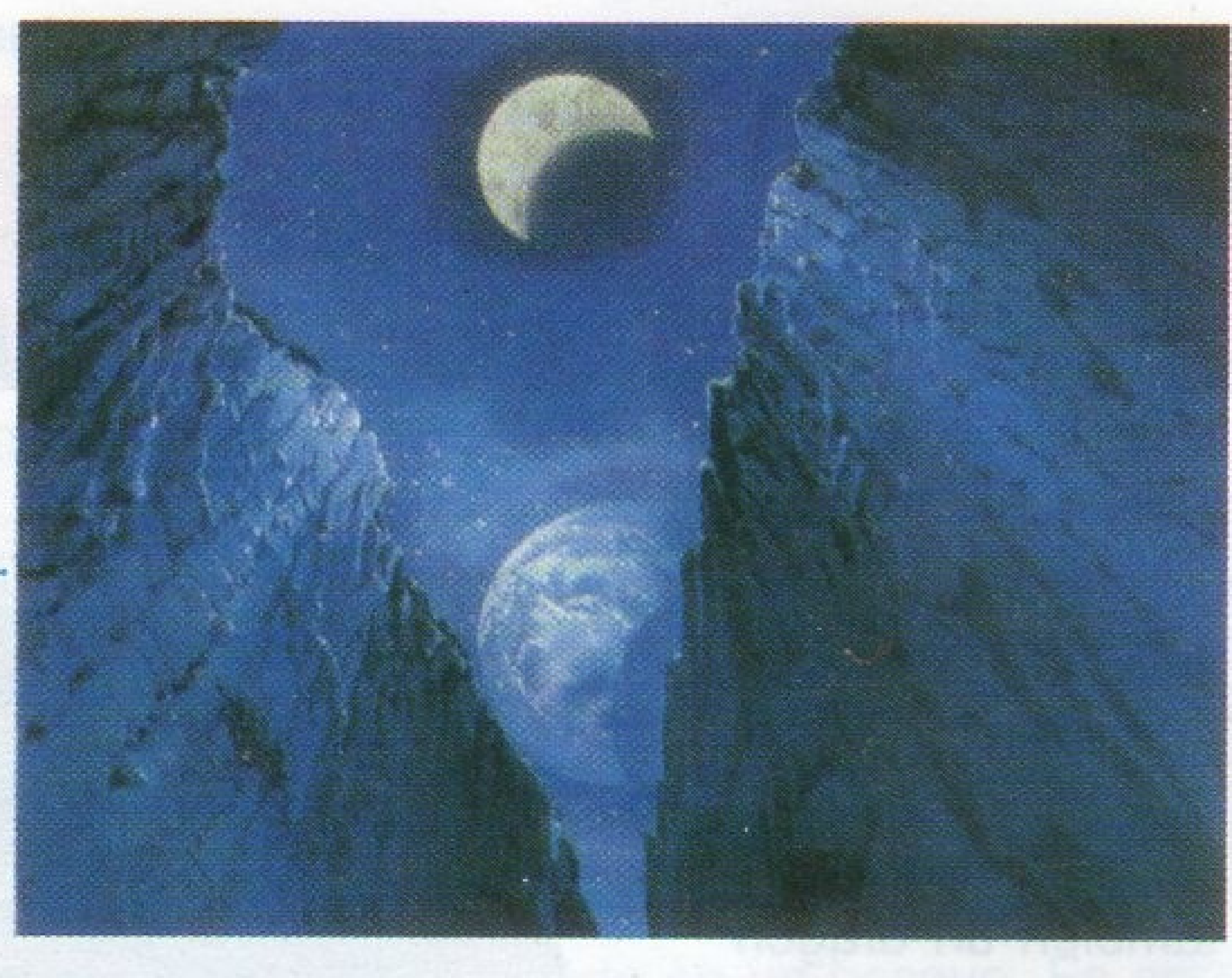
"Creo que este tipo de creencias puede de hecho cambiar la realidad"

Finalmente, los trabajos de Shoji Kawamori representan la extensión del presente desde su propio punto de vista.

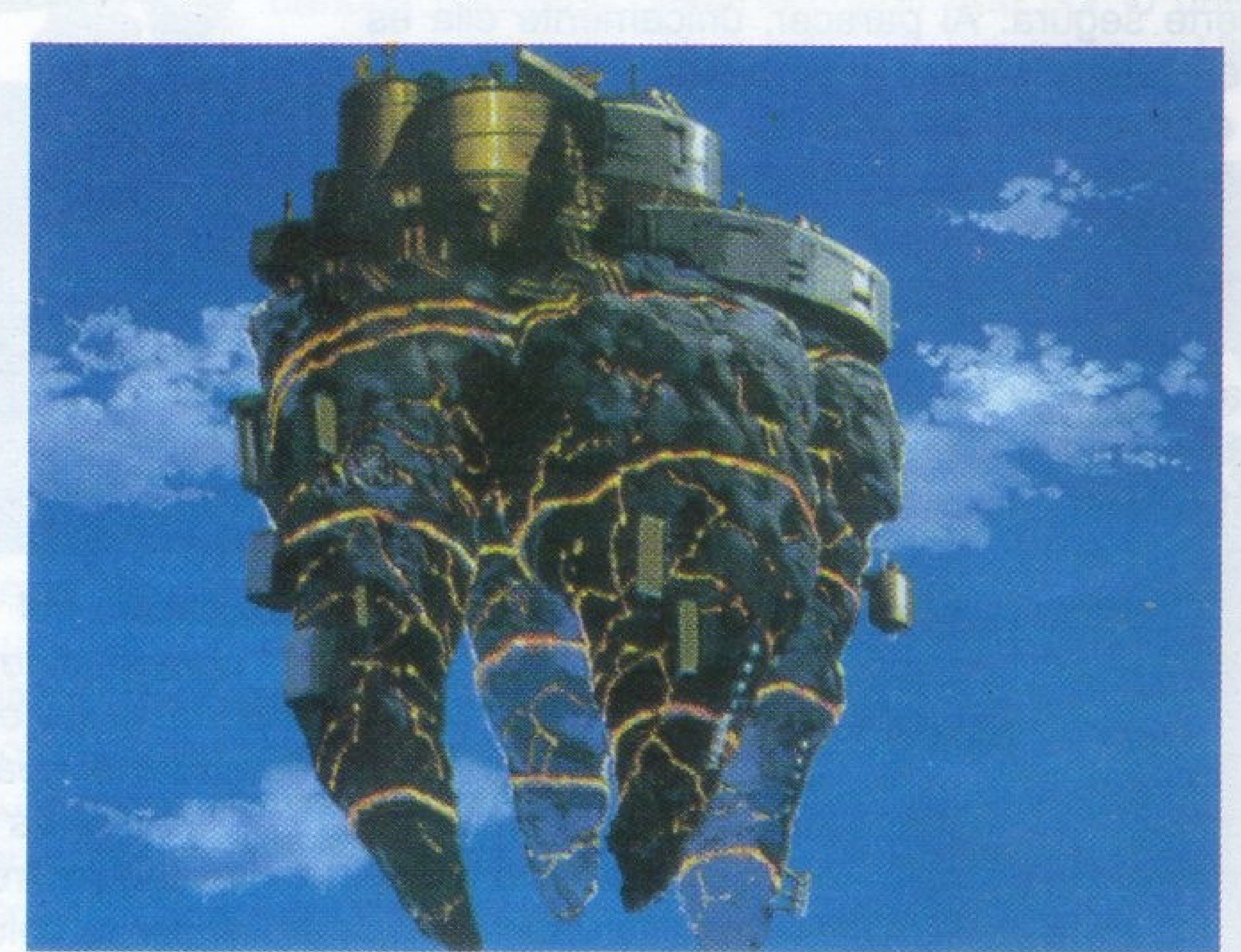


cariñosamente.

Un futuro siniestro e ineludible



Ahora, Hitomi se halla en el planeta de *Gaea* rumbo a *Fanelia* donde presenciará la coronación de Van, quien le prometió que la regresaría a su mundo llamado por ellos *La Luna Ilusoria.* El reino es atacado por los guerreros del imperio de *Zaibach.* En estas tierras típicas del medioevo se combate empleando *guymelefs*, robots cuya tecnología es una clara visión futurista que conserva los elementos propios de la época. Y los soldados se enfundan en sus *melfes* (armaduras).No obstante, ésta no se divide uniformemente en



cada uno de los reinos que a saber son: *Fanelia, Zaibach, Fried y Asturia. Zaibach*, es el más desarrollado de todos, puesto que es el único que puede volver a construir nuevos *guymelefs* y *melfes* creando también los mantos invisibles, una forma de proteger a las grandes máquinas cuando están en tierra (incluyendo a la fortaleza flotante *Vione*) y de esta manera no ser descubiertos por sus adversarios. El diseño le corresponde a *Folken* de *Fanel*, hermano mayor de Van. Los *guymelefs* de este reino son llamados *Alseides* y en general simbolizan exoarmaduras feudales.





Van logra derribar a algunos piloteando su *guymelf Escaflowne* gracias a la orientación de Hitomi, la única que puede ubicarlos. El Energist del *Escaflowne* resuena con el pendiente de Hitomi para desaparecer a través de un rayo de luz. Ambos son forzados a dejar una *Fanelia* consumiéndose en llamas.

En un comienzo, Hitomi no se da cuenta de la importancia de su habilidad para predecir lo que va a pasar o, mejor dicho, pasará ya que al dar aviso de los sucesos por venir cambia por completo la historia o destino (para jugar con la palabra) de los involucrados. Esto, por lógica, determinará que su presencia no pase desapercibida. Previó la destrucción del reino de *Fanelia*, luego vendría *Asturia*, la muerte del rey de *Freid*, su rescate por un ser alado, la muerte de Van en varias ocasiones e incluso la destrución de la misma *Gaea*. La adivinación pasó de ser un simple juego a una realidad insoportable y funesta.

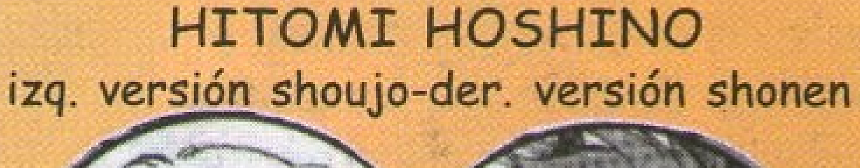
LOS MANGAS DE ESCAFLOWNE



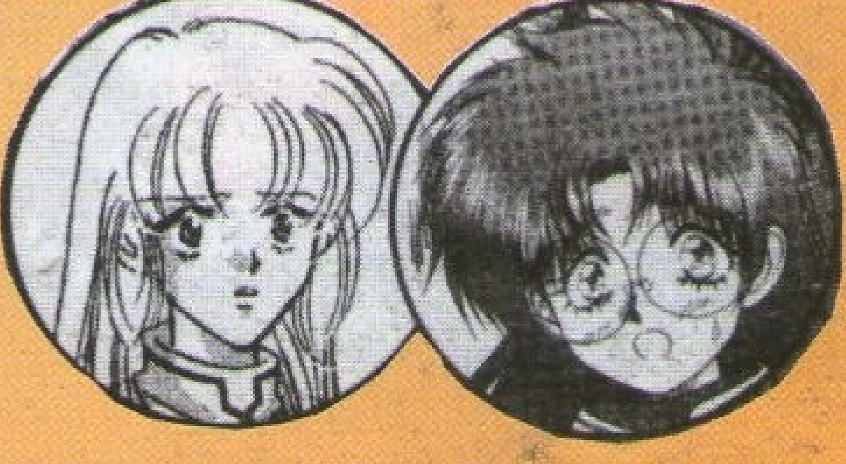
Los Mangas de esta popular serie aparecieron antes de la serie televisiva cimentándose en el trabajo que, en ese entonces, recién estaba siendo desarrollado por Kawamori. El primero fue *The Vision of Esclafowne*, el cual salió a la luz el 25 de octubre de 1994 en la revista Monthly Shonen Ace de Kadokawa Shoten. Dibujado y guionizado por Katsu Aki, la trama es una adaptación libre que no guarda mayor vínculo con la serie que todos conocemos exceptuando la participación de los personajes principales. Esta historia nos presenta como Hitomi, quien aquí aparece con un nuevo *look*: lentes y cabellera negra, es invocada por Balgus para que active al mecha de Esclafowne y así poder ayudar a Van. Momentos después de su llegada, la madre de Van (en este manga aún está viva) es secuestrada por Dilandau y en su afán de recuperarla se enfrentan a Allen Schezar IV, quien termina pasándose a su lado, mientras Hitomi seguirá teniendo visiones sobre su futuro. Con diseño de personajes completamente diferentes a los de la serie, con un cambio argumental casi total no es muy recomendable para un fiel seguidor de la serie, pero si se toma como una historia aparte quizás llegue a gustar más.



VAN FANEL



HITOMI HOSHINO
izq. versión shoujo-der. versión shonen





ALLEN SCHEZAR
izq. versión shoujo-der. versión shonen





El segundo es *Hitomi, The Vision of Esclafowne.* Este manga también es editado por *Kadokawa Shoten,* pero ha sido compilado por , además de contar con la supervisión del propio Kawamori. En esta versión Hitomi es una joven aficionada al tarot que de camino a casa se encuentra con un malherido Van llevándolo hasta su casa, quien al recuperarse sale en su búsqueda rumbo al instituto con el único afán de obtener el misterioso collar de Hitomi. Mientras discutían aparece de pronto un dragón que es derrotado gracias a la intervención de Allen Schezar. Hitomi tiene una destructiva visión (para variar) y se desmaya, apareciendo en Gaea un mundo desde donde se puede ver a la tierra y a la luna en el cielo. Esta adaptación es más parecida al anime, pero con un corte cercano al shoujo, centrándose más en la relación entre Van y Hitomi *y* dejando de lado los combates. Gráficamente hablando es mejor que el primer manga , argumentalmente es más llamativo, aunque entre Hitomi y Allen no existe ningún tipo de relación.

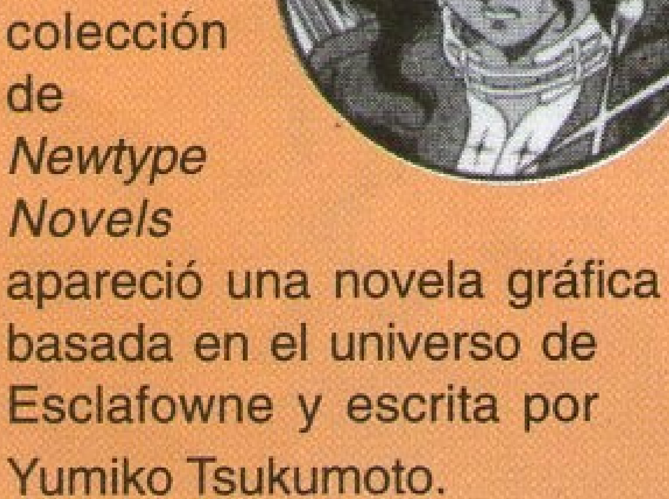
ESCAFLOWNE
versión shonen

FOLKEN
versión shoujo



MILLERNA
versión shonen

También se ha publicado otro manga en la revista *Monthly Asuka Fantasy DX* cuyo nombre es *Messiah Knight, The Vision of Esclaflowne.* A parte de estos mangas, hallamos *The vision of Esclafowne Comic Anthology, Energist´s Memories*, un recopilatorio de historias cortas acerca de la serie. Algunas son consideradas de mejor calidad que los mangas publicados anteriormente. Dentro de la colección de *Newtype Novels* apareció una novela gráfica basada en el universo de Esclafowne y escrita por Yumiko Tsukumoto.



DILANDAU
versión shonen

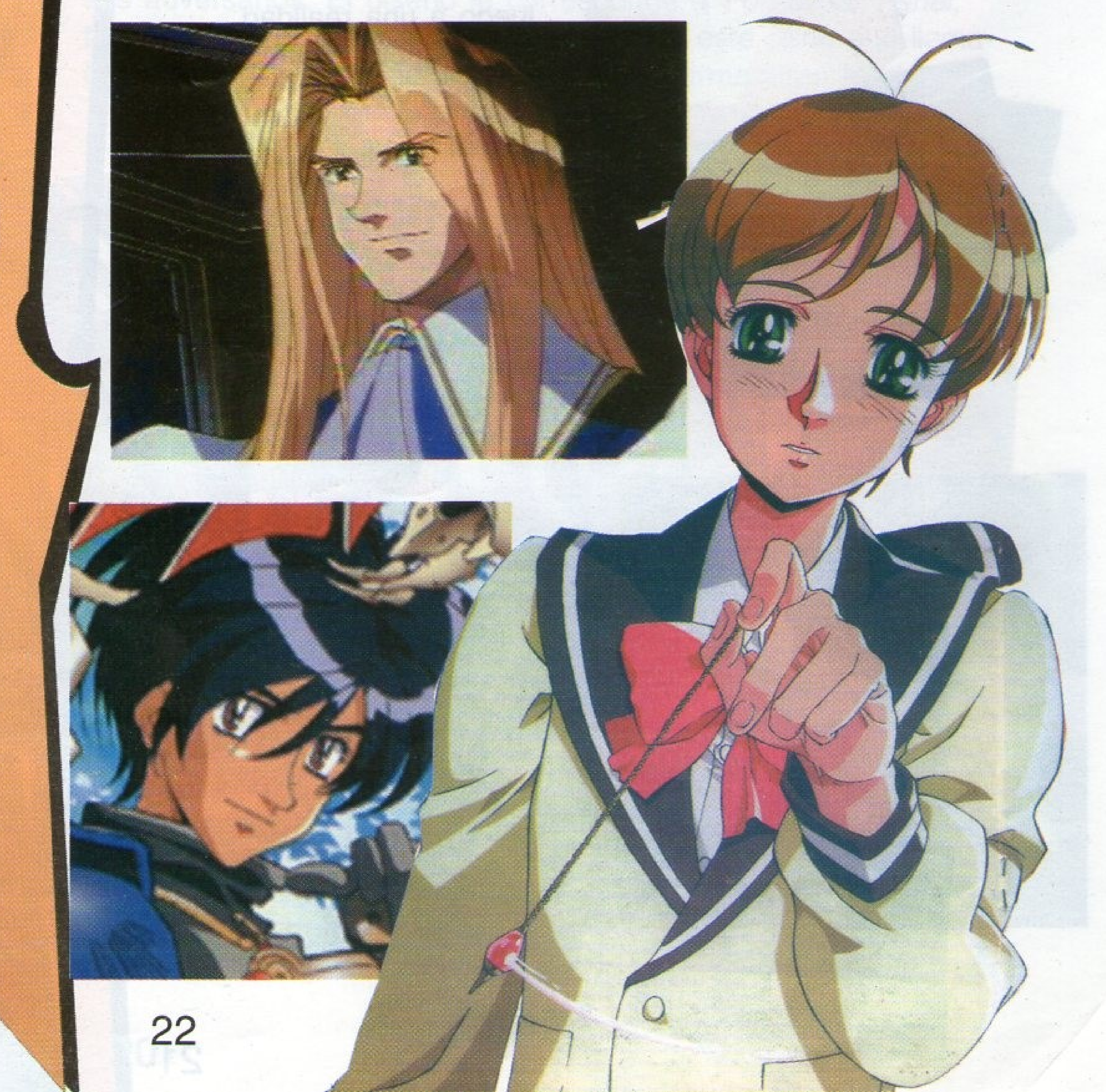
El extraño pendiente

Su collar o amuleto es un regalo de su abuela, el cual se mueve al ritmo de un reloj, segundo por segundo. Su abuela , en su momento, fue transportada a *Gaea* donde conoció a León Schezar, el padre de Allen, quien le obsequió el collar. Entonces, al saber que proviene de este mundo podríamos considerar que es parte del *Energist*. Hitomi lo utiliza para detectar direcciones. El aventurero León abandonó a su pueblo y a su familia para ir en busca del *Valle de las Ilusiones* esperando encontrar el secreto de Atlantis. Antes de morir cumplió con su objetivo.

Enrededos y decepciones:

Hitomi y Van caen por separado en un bosque. Es aquí donde se dará comienzo a una serie de situaciones conflictivas causadas por el muy utilizado triángulo amoroso y las relaciones interpersonales entre protagonistas y personajes secundarios, tal es el caso de Van y Folken, ambos hermanos, pero en bandos opuestos peleando cada uno por lo que consideran es justo. Hay más: en ese bosque Hitomi es rescatada de un asaltante topo por Allen Crusade Schezar, caballero celestial de los trece de la orden de Asturia, padre de Cid, el hijo del rey de Freid y amante de la reina Marlene, por supuesto, antes de que ella contrajera nupcias.

Hitomi se enamora de Allen por el gran parecido que guarda con Amano. Por otro lado, la princesa Millerna, tercera hija del rey de Asturia, también está enamorada de él, pero lo que no saben y luegon descubren, cada quien por su lado, es que este *caballero* (en todo el sentido de la palabra) había tenido un romance con la hermana de Millerna, Marlene. Aunque, en un principio, parecía que Allen le correspondería a la princesa, le declararía su amor a Hitomi en los capítu



los finales (le propone matrimonio y le advierte a Van que no dejará que nadie se la quite ¿por qué?). Con el transcurrir de los días Hitomi se siente atraíada por Van y lo demuestra en su constante preocupación hacia su persona. Van a la larga que adquiere destreza en el combate, madura y termina enamorándose de Hitomi, quien está cien por ciento confudida.



Por su parte, Millerna está comprometida con el hijo del consejero de su padre, el comerciante egocéntrico, materialista, pero de buen corazón, Dryden. Ninguno se ellos se conocen y su primer encuentro es motivado por el interés de salvarle la vida a Van cuando logra fusionarse con *Escaflowne*, luego de enfrentarse contra Dilandau, jefe del escuadrón de los *guymelefs* invasores y hermana desaparecida de Allen.

¿Quiénes son los *Hispania*?

Recordando un poco lo escrito en el A-PLUS anterior, Dornkirk deseaba a toda costa descubrir el secreto de la antigüa civilización de Atlantis cuyo poder radica en la materialización de los pensamientos, en hacer de los sueños una realidad a pesar de la distancia y el tiempo. Atlantis creó el mundo de Gaea como último deseo ante su in- minente devastación.

Los Hispania son una tribu de constructores de mechas, quienes fabricaron hace 150 años *guymelefs* para Atlantis y *Escaflowne* es precisamente uno de ellos. Estas maquinarias son las más



El tarot en *Escaflowne*



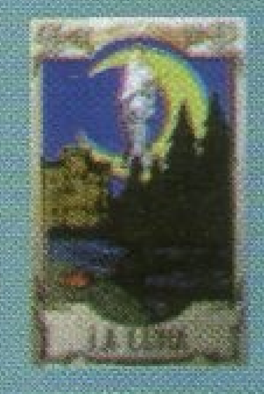
Una de las características que tiene y atrae la animación japonesa (anime) en sus diferentes producciones y géneros, es la presencia del esoterismo como fuente de inspiración que le da ese toque misterioso enmarcado en diversas manifestaciones (las artes marciales, la adivinación, la nueva era, etc.), según el pensamiento oriental.

La serie *Tenku no Escaflowne* es una muestra de ello, ya que dentro de su argumento el esoterismo forma parte esencial del tema y se encuentra ,en este caso, relacionado estrechamente con su protagonista Hitomi Kanzaki, quien se dedica a la práctica del tarot.



Desde la antigüedad, el hombre siempre ha tenido una fascinación por conocer su destino y para lograrlo creó diversos métodos de adivinación, con los cuales determinaría sus acciones posteriores. Una de estas formas se encuentra en la *cartomancia**, el arte de adivinar el futuro por medio de los naipes. Dentro la cartomancia existe un tipo especial de carta destinada a la adivinación de las experiencias pasadas, presentes y futuras: el tarot, una baraja de 78 cartas más largas que los naipes comunes, con figuras ilustradas que simbolizan nuestras acciones en la vida.

En cuanto a su formato, la baraja del tarot varía en tamaño, cantidad, poder, diseño artístico, simbología e interpretación. Esta baraja se clasifica en tres categorías: Arcana Mayor (22)**, Arcana Menor (40) y las Cartas de la Corte (16). Para su interpretación, se recurre al método simple de la Arcana Mayor que sirve de base o apoyo, dejando un lugar importante a la intuición sobre todo las personas dotadas de un sexto sentido (esa facultad no necesariamente está vinculada con la inteligencia, ya que en ocasiones va en forma inversa). En estas 22 cartas mencionadas quedan englobado todo el enigma del tarot.



Para la lectura del tarot, Hitomi utiliza uno de los métodos más comunes para distribuir: la Gama Celta o la extensión standard de 10 cartas, empleando los 78 naipes de la baraja o los pertenecientes a la Arcana Mayor.

La baraja de Hitomi fue diseñada por Shoji Kawamori y pintada por Kimitoshi Yamane, basándose en el tarot del mago Merlín que difiere de los tarots comunes, pues utiliza cuatro palos de animales más ocultos (ave, dragón, pescado y bestia) en vez de espada, vara, flauta, moneda y corazón.

* El arte de adivinar el futuro por medio de los naipes.

** La palabra Arcana significa *secreto*.



DILANDAU ALBATOU



Origen: Asturia, Gaea / Edad: 15 años (equivalentes en la Tierra)
Familiares: Allen (hermano mayor), Enshia (madre) y León (padre)
Actriz de voz: Minami Takayama.
Estatura: 1,75 m
Peso: 61 Kg
Cumpleaños: 8 de agosto

Aparece en el episodio número tres comandando el escuadrón del Dragón de Zaibach. Es el tercero en la cadena de mando y su oscuro pasado es el causante de sus frecuentes ataques y cambios de personalidad. Le apasiona las guerras, luchar y ganar, no en vano es el mejor guerrero de su reino. Con un ego que va más allá de lo evidente, el hecho de que Escaflowne lo dejara fuera de combate y una larga cicatriz en su rostro hace que desarrolle una enfermiza obstinación por recuperar su honor aunque para eso tenga que buscar a Van por todos los mundos y desobedecer órdenes superiores. En realidad, Dilandau es Serena, la hermana desaparecida de Allen sometida a uno de los experimentos de Dornkirk. En la versión shoujo del manga Dilandau es retratado como mujer y en el anime tiene una apariencia andrógina, algo parecido al personaje de Aguila de *Magic Knight Rayearth.*

MERLE
Origen: Asturia, Gaea / Edad: 13 años
Familiares: ninguno / Actriz de voz: Ikue Otani
Estatura: 1, 50 m / Peso: 30 Kg
Cumpleaños: 30 de junio

Compañera de juegos de la infancia de Van, fue encontrada por el maestro y tutor de éste Valgus por lo que pasó a ser miembro de la familia real (en cierto modo). Merle es una gata humanoide cuyos sentmientos por Van sobrepasan el límite de la amistad, debido a ello considera a Hitomi como una rival de peligro, pues se percata de las atenciones que el rey de Fanelia le brinda. En pocas palabras, su presencia sirve para darle el toque humorístico a la historia sacando de sus casillas a Hitomi.

MILLERNA SARA ASTON
Origen: Asturia, Gaea / Edad 15 años.



Familiares: Grava Aston (padre y rey de Asturia), Therese (madre), Marlene y Eries (hermanas) / Actriz de voz: Mayumi Tizuka
Estatura: 1, 68 m / Peso: 50 kilos.
Cumpleaños: 24 de abril.

Es la tercera de las hijas del rey Grava a quien ya han comprometido con un comerciante. Enamorada de Allen huye y reniega de su reino con el fin de seguir sus pasos. Estudió medicina en contra de la voluntad de su familia porque le gusta ayudar y cooperar con los demás. Le salvó la vida a Allen gracias a una oportuna operación. Al llegar al reino de Freid, descubre, leyendo las páginas del diario de Marlene, que su sobrino también es hijo de Allen.

FOLKEN LACOURT DE FANEL
Origen: Fanelia, Gaea
Edad: 25 años
Familiares: Goou Fanel (padre), Varie Fanel (madre) y Van Slander De Fanel
Actor de voz: Johji Nakata /
Estatura: 1.93 m
Peso: 78 Kg / Cumpleaños: 17 de febrero

Junto con su hermano descienden de la antigua civilización de Atlantis por lo que es un ser alado, aunque éstas sean de color negro a diferencia de las de su hermano. Se desempeña como estratega y coordinador de los planes de Dornkirk desde que perdió su lucha de iniciación contra un dragón. Por confiarse perdió el brazo derecho y los médicos de Zaibach le implantaron uno artificial que esconde bajo aquella enorme capa. Su deseo era construir un futuro lleno de felicidad para que las peleas no fueran una constante en la vida de Van. De carácter impasible es el lado opuesto de su hermano.

y la raza se transportó a otra dimenión para escapar de los peligros. Fueron invocados para reparar a *Escaflowne.*

Objetivo final

Dornkirk es el emperador de *Zaibach* y también proviene del planeta Tierra. Es un científico llamado Isaac, de más de doscientos años de edad que maneja todo desde su fortaleza flotante, obsesionado por encontrar el significado del destino, la manera de controlarlo y cambiarlo. Era tal el fanatismo que antes de morir en la Tierra llega a Zaibach y con sus conocimientos hace de este territorio un gran imperio. Se propuso, a toda costa, construir una máquina lo suficientemente capaz para cambiar el destino y para lograrlo requería del Energist de Escaflowne (el dragón que Dilandau buscaba). La intención es buena: rehacer *Gaea* restaurando el equilibrio y la paz; sin embargo, los métodos son cuestionables resumidos en las palabras de Manuel Gonzáles Prada extraídas de su libro Horas de Lucha: "En todas partes las revoluciones vienen como dolorosa y fecunda gestación de los pueblos: derraman sangre pero crean luz, suprimen hombres pero elaboran ideas...". Respuesta que no aceptaron los jóvenes defensores aludiendo que el bien perfecto no se puede conseguir a través de una máquina y menos a costa de tantas muertes y sufrimiento.

Es divertido el destino. No puedes ignorarlo ni tampoco confiar en él.

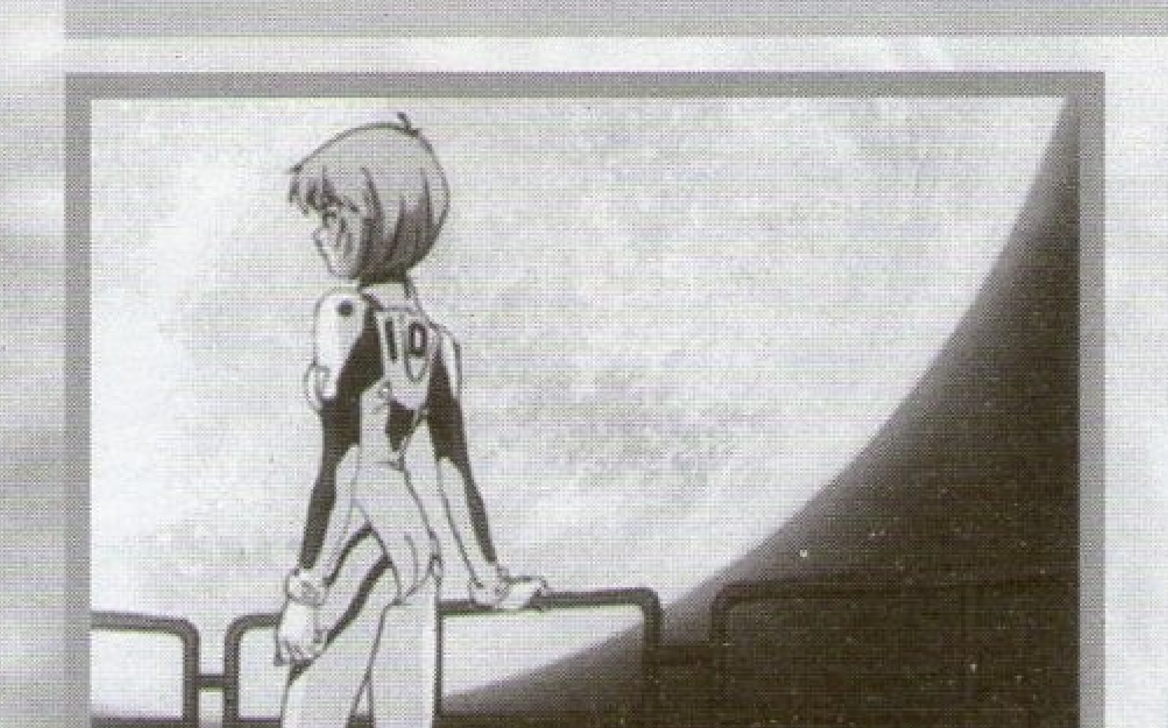
STAFF:

PROYECTO: Sunrise.
CREACION: Hajime Yatato y Shoji Kawamori.
SUPERVISION: Shoji Kawamori.
PRODUCTORES: Masahiko Minami (Sunrise).
Minoru Takanashi (Bandai).
Yumi Murase (TV Tokio).
DIRECCION: Kazuki Akane.
MUSICA: Yoko Kanno. Compositor del opening ;el ending estuvo a cargo de Hiroki Wada cantante de la misma. El presupuesto destinado por Sunrise permitió el lujo de contratar a la Orquesta Filarmónica de Varsovia y a la Orquesta de la Unión de Músicos de Roma para lo respectivos fondos ambientales y coros.
DIRECTOR DE MUSICA: Kazuhiro Wakabayashi.
DIRECTOR DE SONIDO: Shizuo Kurabashi (Soundbox).
DISEÑADOR DE PERSONAJES: Nobuteru Yuuki.
DISEÑADOR DE MECHAS:
Kimitoshi Yamane (G Gundam y Gundam 08th Mobile Suit Team).
DIRECTOR MECANICO: Hirotoshi Sano (Bounty Dog y Tekkaman Blade II). Primera vez que se designa a un director exclusivo para el movimiento de los mechas. Se emplearon menos trucos de animación como el uso de las explosiones.



DIRECCION DE ANIMACION: Hiroshi Osaka.
DIRECCION DE BACKGROUNDS: Junichi Azuma.
FOTOGRAFIA: Kazunori Okeda.
EDICION: Tomoaki Tsuburuchi (Tsuburuchi Films).

Rei LA CHICA DE LA MIRADA ENIGMÁTICA



Cuando uno piensa acerca de Rei, lo primero que recuerda es su expresión enigmática, su extremado mutismo o su actitud sumisa o simplemente, uno prefiere a las otras chicas de la serie (Misato, Asuka, Ritsuko, Hikari, Maya o Yui), no importa si éstas tienen carácter explosivo, son demasiado alegres o serias o cometen idioteces, al menos se muestran tal como son.

La verdadera Rei

En realidad, ¿quién es Rei Ayanami?, ¿un títere manipulado por todos?. Simplemente, es una pobre mestiza de ángel con humana confundida, una víctima creada en laboratorio (un clon proveniente de Adán con la personalidad de un ser humano) que sirve como herramienta de trabajo y posee bastantes cuerpos de repuestos en caso que ella muera, transfiriendo su alma y su vida continúa igual como la dejó hasta ese instante; aunque en esos momentos parece una calabacita (aunque ella diga que no es una muñeca), ya que no intenta investigar más allá de lo evidente, ni siquiera pide ayuda o consejo a alguien para que le explique por qué es así .



Analizar a Rei no es tan fácil como uno cree. En realidad, existen muchas inquietudes acerca de quién es ella (su misterioso origen inquieta a más de uno e incluso a la propia interesada), las mismas que se van a despejar a medida que avanza la serie. En toda la saga, uno llega a conocer a las tres primeras clonaciones de Rei, las demás clones jamás tuvieron la oportunidad de salir a la superficie, permaneciendo ocultas ante las miradas curiosas. La versión más conocida es *Rei II* (desde el comienzo hasta el capítulo 23), luego veremos a la original y pequeña *Rei I* en una retrospectiva (capítulos 14, 21 y 26) completamente distinta a sus posteriores reemplazos, una niñita audaz, mordaz, segura de sí misma que desenmascara a la doctora Naoko Akagi, quien la asesina al descubrirle su romance con Ikari padre; y finalmente, *Rei III* la encargada de despejar las dudas y los misterios (desde el episodio 23 hasta las películas). Cada una de ellas son tan distintas en comportamientos y situaciones. Sin embargo, poseen un innato y exagerado espíritu de sacrificio, amor incondicional y fidelidad a Gendou Ikari.

De todas las clones presentadas, *Rei II* tiene una lucha interna acerca de su origen, ¿quién es ella, es una humana o un ángel?. Ella tiene un pasado que no comprende y la acerca a Gendou y Shinji Ikari ella conserva la personalidad, los recuerdos y la apariencia física de Yui Ikari (la mamá de Shinji); aparte de cumplir las órdenes al pie de la letra hasta el episodio 23 en que evita que Shinji fallezca inútilmente pues, no existe otra alternativa y sabe que su muerte salva a sus amigos, allí se da cuenta de sus verdaderos sentimientos hacia los seres que ama y donde desobedece a la mayor Misato Katsuragi. Al mismo tiempo, comienza una nueva etapa que muy pocos se dan cuentan (después de su regreso al hogar, Ayanami quiere destruir los anteojos de Gendou, así empieza a salir sus resentimientos).

La vida con NERV

Conocida como el *primer niño* (first child), por ser la primera escogida en manejar a los gigantescos EVAs. Su vida transcurre en pruebas experimentales con el prototipo EVA-00, con quien tiene serios problemas, pues le demoró siete meses en sincronizar su unidad y sufrió graves heridas.

Este transcurrir monótono y aburrido cambia con la llegada de Shinji y Asuka, sus compañeros de aula y armas; es ahí donde Ayanami aprende a demostrar sus sentimientos (sonreír, ponerse colorada, sorprenderse, sentir nostalgia, enojarse e incluso llorar) aunque este proceso es muy largo y a Rei le cuesta mucho mostrarlo, sin embargo, lo logra.



Como piloto, Rei es excelente en cumplir las misiones más arriesgadas y suicidas (ella será la responsable de quitar la lanza de Longevinos que se encuentra clavada en Lilith, el ángel capturado para acelerar los planes de Complementación Humana).

Además, ella no tiene problemas con los otros miembros de Nerv, la organización en la cual trabaja, se lleva bien con ellos, a excepción de Asuka, quien la molesta constantemente sin lograr enfadarla. Esto, demuestra que Rei es mucho más madura que el resto de los pilotos EVAs ni tampoco es engreída ni pesimista (no tiene los traumas que afectan a sus demás compañeros).

En cambio, su vida social es todo lo contrario, vive sola, no tiene amigos, no hace vida social, apenas habla y sólo actua cuando le ordenan. En la escuela, es buena estudiante y como no se interrelaciona, se dedica a lee un libro o a mirar la ventana del salón alejándose de la realidad siempre con una mirada retraída. Sin embargo, Ayanami tiene dos fervientes admiradores: Gendou y Shinji, padre e hijo, quienes se sienten atraídos por Rei, ésta retribuye a su manera esa confianza, a uno fidelidad y al otro protección, a los dos por haberle salvado la vida (episodios cinco y seis).

El primero, le tiene un afecto especial y está pendiente en todo lo relacionado a su persona, es él único que la trata como una chica normal (entre aquéllos que saben la verdad). Lógicamente, ante su presencia Rei se comporta natural y sincera, esto llama la atención teniendo en cuenta que ambos tienen personalidades distintas y congenian muy bien. El segundo, la ve como una madre delicada, protectora (sobre todo al salvarlo de ser infectado por Almisael, el décimosexto ángel-episodio 23). Además Shinji será el encargado de ayudarle a superar su temor a enfrentar todas sus emociones escondidas.

Solamente nos queda en el recuerdo, una Rei vivaz, impulsiva y coqueta en una vida alternativa (capítulo 26 de la serie, antes de los cambios en el final).



Urotsukidoji

MAS QUE SEXO Y VIOLENCIA

Sin lugar a dudas, *Urotsukidoji* ha marcado todo un hito en el anime convirtiéndose en el mejor exponente del género hentai-grotesco, en cuyo universo se entrelazan tres reinos: el de los *Makai* (demonios), el de los *Yuyinkai* (humanos bestia) y el de los humanos. En donde la energía sexual produce grandes poderes y la obsesión de los demonios por poseer a las mujeres (y no como un adorno) es predominante.



Urotsukidoji
Amano Jyaku, es un yuyinkai que desde hace 300 años ha estado buscando al *Choujin*, quien según la leyenda se trata del Dios de dioses, quien unirá a los tres reinos. Después de un fallido intento por encontrar al *Choujin* en *Ozaki*, un jugador de basket termina calcinado. *Megumi*, la exhuberante hermana de Amano, lo encuentra en *Tatsuo Nagumo* un tímido chico que se dedicaba a fisgonear en el baño a las mujeres, hasta que empezó a salir con *Akemi Aito* (una linda muchacha quien aún no sé qué le vio). *Nagumo* muere atropellado, pero al encontrarse en el hospital revive y se manifiesta en su forma de demonio violando a una pobre enfermera hasta matarla. Para hacerle frente a *Nagumo*, los demonios hacen un pacto con *Niki*, compañero de estudios, que odia a Nagumo por estar con *Akemi*. Mientras tanto, Amano se enfrenta a *Suikakuijin*, un demonio que desea destruir al *Choujin*. *Niki* logra obtener la sangre y el esperma de *Nagumo* para alcanzar su máximo poder, pero aun así termina siendo destrozado por *Nagumo*, quien al volver a su forma humana huye al ver lo que ha hecho. *Akemi* corre tras él para consolarlo y realmente logra conseguirlo. Sin embargo, mientras consuman su unión, *Nagumo* se convierte en un gigante de forma monstruosa que comienza a crecer para luego empezar a destruir todos los reinos. En este momento a Amano se le revela que *Nagumo* no es el *Choujin* sino su hijo, quien aparecerá dentro de cien años para imponer un nuevo orden, para ello *Nagumo* deberá destruir el que ya existe. *Amano* es condenado a seguir viviendo hasta que ese día ocurra.

Urotsukidoji II: La Matriz del Demonio
Aquí un poderoso humano llamado Mauchasten invoca al demonio *Kogoki* para que lo ayude a destruir al *Choujin*, pues el ser que destruya al



Dios de dioses podrá dominarlo todo. En el aeropuerto, *Akemi* y *Nagumo* esperan la llegada de *Takeaki*, pero el avión en el que viajaba es destruido por *Kogoki* dejando al primo de *Nagumo* como único superviviente. *Nagumo* ofrece su sangre para la transfusión que necesita. En la ciudad empiezan a ocurrir extraños asesinatos y *Megumi* termina enamorándose de Takeaki. Mientras, el primo de *Nagumo* es atormentado por el recuerdo de la muerte de sus padres en el accidente, *Mauchasten* se apodera de su consciencia para obligarlo a enfrentar a Nagumo, quien no quiere dañarlo. Finalmente es *Megumi* quien lo destroza.

Urotsukidoji III: El Retorno del Señor del Mal
EPISODIO 1. Han pasado 20 años desde que el demonio Nagumo empezó a destruir los tres reinos. El Choujin nace antes



de tiempo y le explica que su presencia es necesaria ya que ha nacido *Kyo*, el falso *Choujin* en el Este, lugar donde ha aparecido una nueva raza de seres llamada los *Maquemonos*, cuyo líder *Buyu* llega a enamorarse de *Alesa*, la hija del *César*, el gobernante de la zona. Esta pareja decide refugiarse en una aislada zona y después de entenderse carnalmente encuentran a una pequeña niña. De pronto son encontrados por la guardia del *César*, el emperador ataca a su propia hija en un intento por proteger a *Buyu*, quien se sacrifica para salvar a la niña llamada *Himi*.

EPISODIO 2 La identidad de la pequeña se descubre: ella es el Kyo y revive a Buyu como muestra de su agradecimiento. En un descuido se la lleva *Mauchasten* y, ahora en versión cyborg, *Amano* intenta detenerlo enfrentándose primero a una demonio que no tenía ni para comenzar con él. Al darse cuenta, las fuerzas del *César* lanzan unos misiles hacia *Ozaka* para acabar con el *Choujin*.

EPISODIO 3. Al ser lanzados, los misiles son guiados personalmente por *Mauchasten*, Amano Jyaku derriba uno a uno los misiles a pesar de los demonios. Las fuerzas del César van por mar y al verse en problemas *Mauchasten* usa el poder de *Kyo* para liberar a una especie de dragón llamado *Ifabumi*, que es derribado por uno de los misiles que lanza y al caer se estrella contra la flota del *César*, pero el terco dragón regresa más poderoso y con muchas más cabezas que antes. Para detenerlo, *Megumi* y *Nagumo* tienen que producir la suficiente energía sexual para crear un rayo que destruya al dragón. Algunos makemonos entran al palacio del César, encuentran a Alesa y no tienen el mínimo reparo en violarla. En ese momento son sorprendidos por César.

EPISODIO 4. Al ver lo que le han hecho a su hija, a la permanente silla en la que se encuentra el César le empiezan a salir aditamentos y armas suficientes que exterminan a los maquemonos. En el palacio, el ya debilitado César se enfrenta a Buyu quien no duda mucho en vencerlo. A las afueras de la ciudad, *Himi* es liberada por lo makemonos y despliega todo su poder derrotando a las fuerzas del César. El Choujin habla con Himi y le dice que la espera para decidir el destino de los reinos en su palacio de *Ozaka*. Así es que *Himi*, junto con *Buyu* y un grupo de makemonos, deciden ir a *Ozaka*.

Urotsukidoji IV

EPISODIO 1. El Jardín Secreto: Mientras el grupo de los makemonos se dirigen a Ozaka, se encuentran en un lugar lleno de niebla con un par de chicos que estaban huyendo, los cuales son capturados por unos niños con extraños poderes. Al capturar a los fugitivos, su líder Eru les informa que la ciudad es controlada por él y su hermano, luego invita al grupo de los makemonos a descansar en sus dominios. Ya en el lugar son testigos de cómo los niños gobiernan a los adultos de esta ciudad, quienes realizan orgías para divertirlos. Yumi y Kent, los fugitivos que fueron capturados, son castigados en presencia de los forasteros. A Yumi la viola un demonio que fue invocado por los niños, mientras unas mujeres se encargarían de Kent.

EPISODIO 2 . El Largo Camino a la Divinidad: Después de ser castigados, los jóvenes vuelven a sus celdas. Liberados por los makemonos son descubiertos por Yuhura, una niña del lugar. Al aparecer Amano Jyaku y demostrarle todo su poder, ésta se convierte en adulta, justo lo que más temen estos niños puesto que pierden sus poderes. Amano lleva a Yumi y a Kent fuera de la ciudad para encontrarse cara a cara con la muerte debido a que ellos no pueden vivir fuera de la niebla. Himi es capturada por Eru y con el apoyo de su hermano intentan dañarla para obtener su sangre, la misma que aumentaría sus poderes para poder seguir siendo niños, pero son detenidos por la sorpresiva aparición de Amano. Al destruirse sua samo la niebla empieza a disiparse. Se descubre que el hermano de Eru había muerto hace mucho tiempo por la mano de su padre y lo único que quería era volver a ver a su familia, algo que logra, en forma de ilusión, antes de su muerte. El grupo de makemonos recuperan a Himi y se dirigen a *Ozaka*.

EPISODIO 3. Final de la Búsqueda: La princesa Johen, hermana de Suikakuijin, desea vengar la muerte de su hermano otorgándole parte de su energía, de la forma sexual, a Mauchasten, recuperando su vitalidad sólo para acabar con Amano Jyaku. Los makemonos se enfrentan a un gigantesco demonio que devora seres vivos llegando a separar al grupo. Quienes siguen a Buyu se enfrentan contra monstruos gigantescos, al mismo tiempo un joven makemono se queda cuidando a Himi. Amano es sorprendido por la princesa Johen inmovilizándolo, mientras Mauchasten se apodera de *Himi* para obtener su sangre y así vencer al Choujin. El joven makemono intenta detenerlo, sin embargo su esfuerzo es inútil. Amano es salvado por Megumi. Himi al ver la muerte de su amigo despliega todo su poder destruyendo a Mauchausten y se eleva hasta el cielo, cerca del palacio de *Ozaka*. Nagumo se da cuenta y corre para alcanzar una gota de la sangre de *Himi*, la cual le brinda un inmenso poder. Amano llega a *Ozaka* para ver que todo el lugar ha sido extrañamente reconstruido con la misma apariencia de antes.



Urotsukidoji o El Vagabundo se refiere a Amano Jyaku como principal protagonista. Además esta obra es mucho mas que sexo y violencia que nos presenta una historia compleja que no solo es representada en el anime, sino también tiene una adaptación en seis recopilaciones de manga, los que lastimosamente fueron sensurados por las restricciones en Japón que en ese tiempo regía y solo pone en papel la primera de las entregas en anime, que sin lugar a dudas es la mejor. Urotsukidoji en el anime tiene una muy buena primera entrega con suficiente sexo y violencia para los amantes del genero, pero las producciones siguientes van bajando en la calidad argumental incluso se van reduciendo las escenas de sexo,y aunque no lo crean también las de violencia.



THE KING OF FIGHTERS '98

Desde que apareció el primer *King of Fighter* los aficionados a los juegos de pelea empezaron a jugarlo en forma asidua, debido a que por primera vez se reunían personajes de populares juegos como *Fatal Fury* o *Art of Fighting* con otros nuevos. Este juego muestra una nueva forma de organizar las peleas, con grupos de tres participantes dando la posibilidad de combinar a todos los personajes.



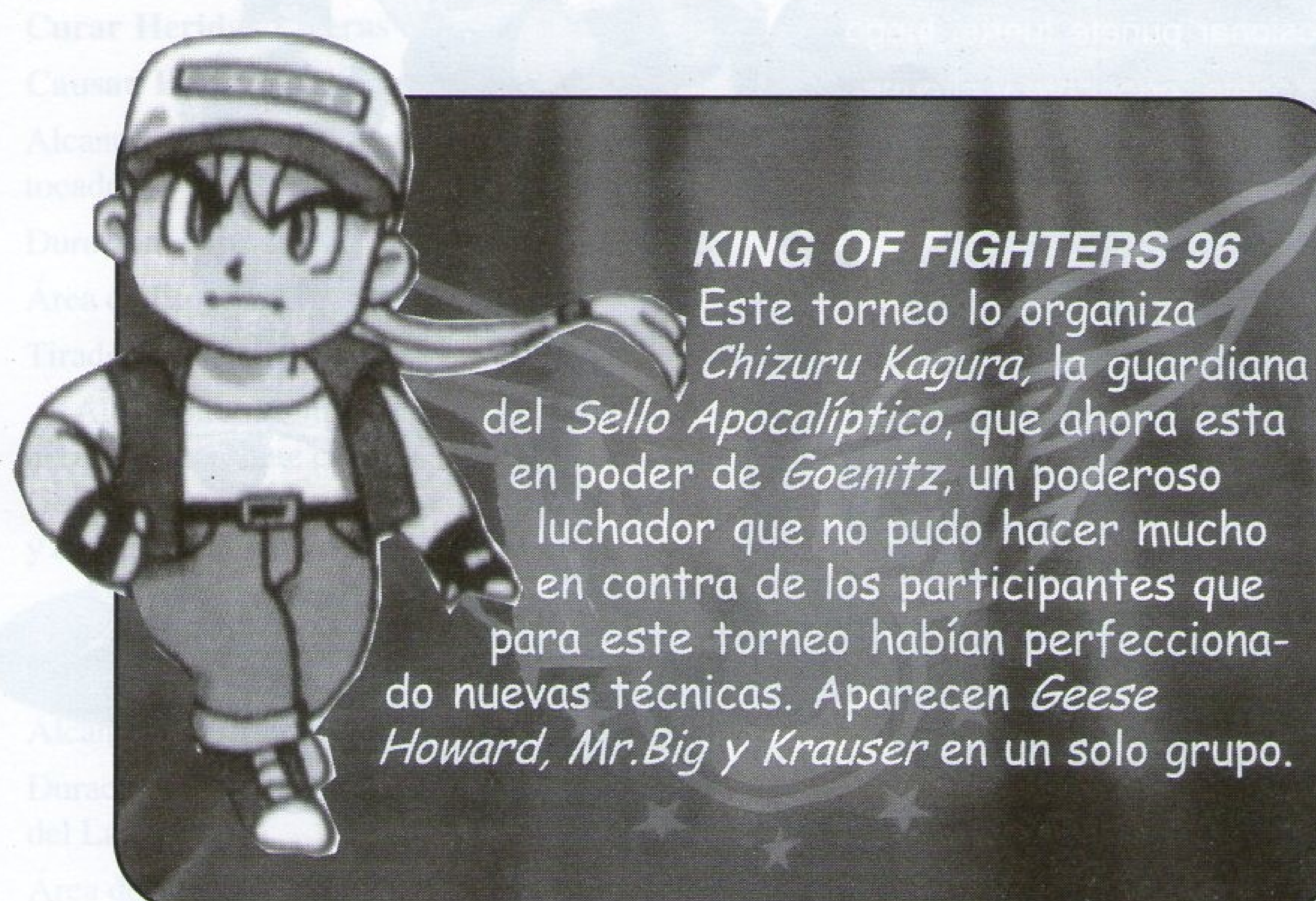
KING OF FIGHTERS 94

Este torneo es organizado por *Rugal Bernstein*. Él invita a grupos de China, México, E.E.U.U., Inglaterra, Korea, Brasil, Italia y China, con el propósito de apoderarse de los mejores luchadores del torneo para poder dominar al mundo (muy original) pero es derrotado por sus *víctimas*. Aquí hace su primera aparición *Kyo* el personaje preferido de la *SNK*.



KING OF FIGHTERS 95

Rugal vuelve a organizar el torneo para demostrarles que ahora es más fuerte, porque tiene la energía del *Sello Apocalíptico,* que termina consumiéndolo. En este torneo hace su primera aparición *Iori Yagami* y su equipo, en reemplazo del equipo de E.E.U.U.



KING OF FIGHTERS 96

Este torneo lo organiza *Chizuru Kagura,* la guardiana del *Sello Apocalíptico*, que ahora esta en poder de *Goenitz*, un poderoso luchador que no pudo hacer mucho en contra de los participantes que para este torneo habían perfecciona-do nuevas técnicas. Aparecen *Geese Howard, Mr.Big y Krauser* en un solo grupo.



KING OF FIGHTERS 97

El torneo es convocado a través de la Red Mundial de Noticias por *Chizuru,* que sería incluida en el grupo de las chicas, a este torneo se incorporan el grupo de los rockeros *Shermie, Yashiro y Cris* quien es poseído por *Orochi* (un ser de increíbles poderes). Algunos luchadores mueren en este torneo, mientras que *Leona y Iori* son poseídos por la sangre de *Orochi* el que finalmente es encerrado en su dimensión gracias a los esfuer-zos de *Kyo e Iori.*



KING OF FIGHTERS 98

El juego no tiene organizador oficial ni concordancia con el manga al poner a *Vice* y *Mature* que fueron asesinadas por la sed de sangre de *Iori* en el torneo del 96. Vuelven los luchadores del equipo de E.E.U.U., reaparece *Omega Rugal* con la fuerza que *Orochi* le envía, *Iori* traiciona a *Rugal* a quien le hizo creer que estaba de su parte.



- Cuando estes cerca del oponente (junto) presionar puñete fuerte, luego ⇦ □ y finalizar con un poder adecuado al personaje, oponente y circunstancia.

- Puedes utilizar cualquier puñete o patada terminándolos con un poder minimo (R luego ⇦ × acababa a tu gusto).

-En el momento que tengas energía puedes hacer un contraataque con R1, sólo usalo en el preciso momento que cubras, pero ten en cuenta que esto te gasta una energía de súper poder.

-Safate de las llaves presionando R1(□ ▲) varias veces y ejecutalo con mucha rápidez.

-De cada combo largo que realices ten encuenta la distancia en que te alejas de tu adversario, cuando estes en la distancia conveniente has cualquier poder de largo alcance.

-Busca ataques que levanten al oponente (porque en aire le caen ataques combinados sin que se pueda cubrir) selecciona ataques para arriba.

-Salta bajo para poder cubrite en el aire con facilidad, de lo contrario tu adversario contraatacara con facilidad ya que es notorio el error.

-Utiliza los botón R2 para escapar de cualquier ataque.

-Este boton te servirá mucho en el juego, dependes de el ya que es la ofensiba mas eficas y boby del juego(ecepto la especial claro) por ejemplo:cuando te hagan un poder de cerca usa R2 para situarte atras de él y hacer una llave o poder.

-Utiliza preferentemememte golpes y patadas débiles, por ser muy rápidos y escurridisos de cubrir, siguilos con los fuertes.

-Utiliza bastante las flechas arriba y abajo mientras ataques (débiles) para marear al contrario e ir bajándole energía .

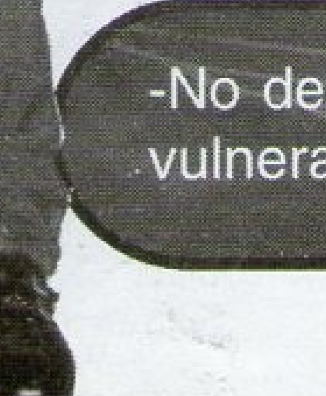
TECNICAS

-No te preocupes por jugar con puros poderes y combinaciones muy difíciles de hacer, no te olvides que se puede jugar con ataques normales, el hecho es de saber lo que se hace y cuando(no abarques mucho).



-Cuando realices algún combo que termine levantando al oponente puedes hacer combinaciones continuas,ejm: cuando caiga el oponente tírale una patada débil cuando este apunto de caer al suelo despues combina con puñetes o semi-poderes.

-No debes saltar alto, ya que esto te pone vulnerable a contragolpes del enemigo.



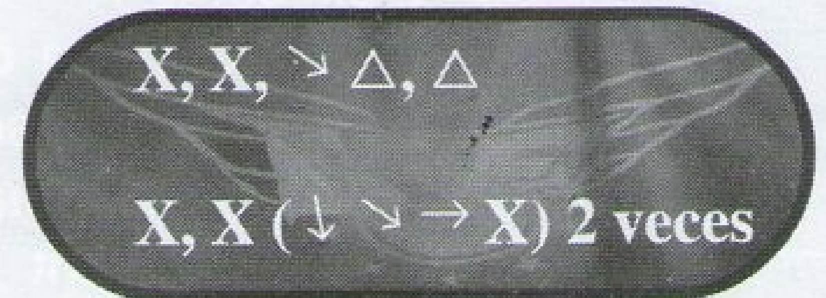
Combinaciones

Ojo, pestaña y ceja las combinaciones salen siempre de cerca o mejor aún si has arrinconado al oponente, te saldran más con facilidad, el oponente tendra dificultades en cubrirse, aprovecha.

¡cuidado con las ampollas loco!



KYO KUSANAGI



X, X, ↘ △, △

X, X (↓ ↘ → X) 2 veces



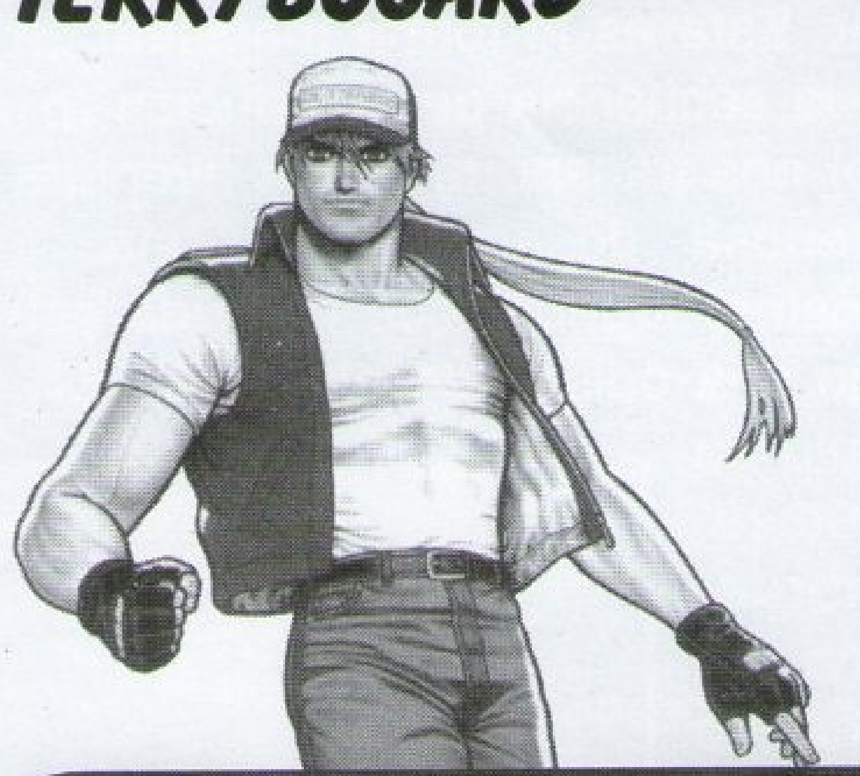
MAI SHIRANUI

X, ↓ X, → ↘ → □

X, ↓ X, → ↘ → ○

○, X, X, X, ↓ ↙ ← □

TERRY BOGARD



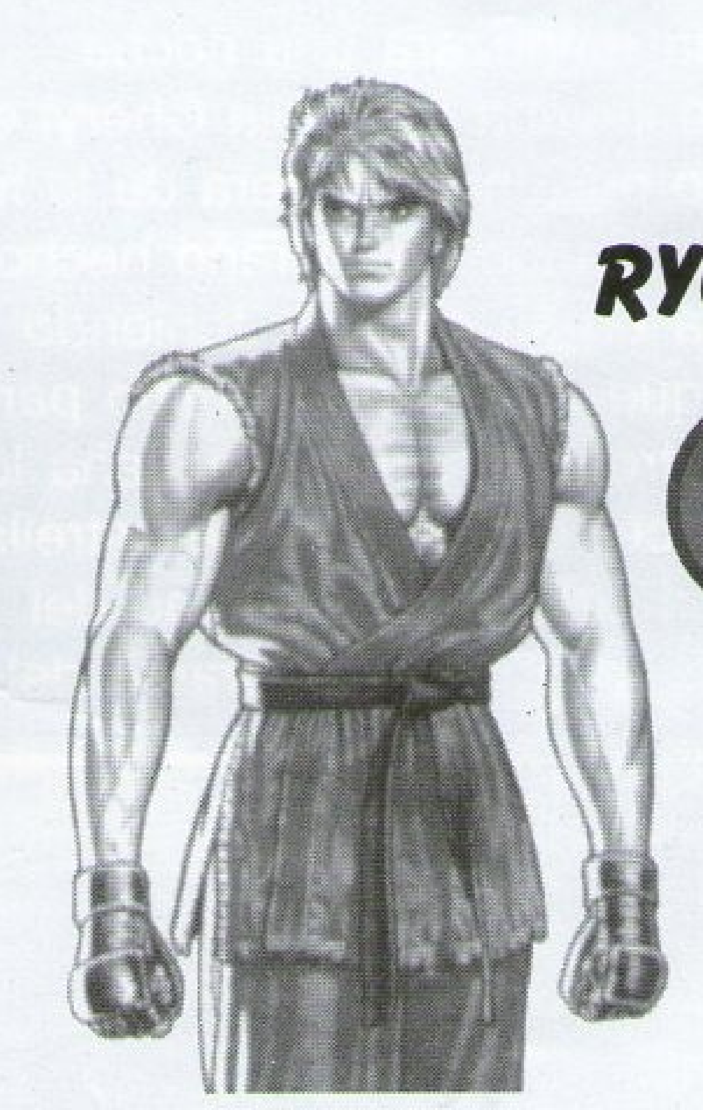


□→ ↓ ↘→□ manten ↘ , luego, ○, X, □, ↓ ↙ ← X

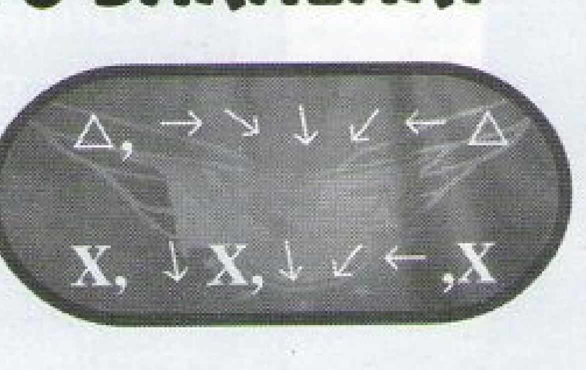
□, → X, ↓ ↙ ← □

→ X, → ↘ → △

→ X, (↓ ↘ → △) dos veces □, → ↘ → △
super infinitas solo arrinconado ← ↙ ↓ ↘ → ○, saltar con ○(al mismo tiempo), antes que caiga el enemigo patea con △, repetir la secuencia hasta que la mano se canse.



RYO SAKAZAKI



△, → ↘ ↓ ↙ ← △

X, ↓ X, ↓ ↙ ←, X

YURI SAKASAKI

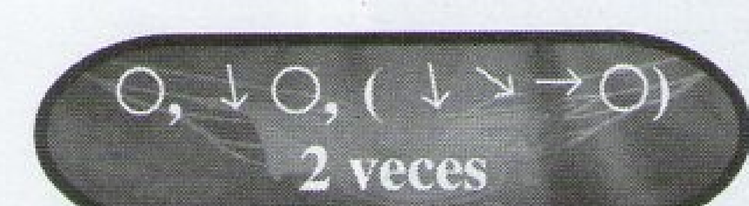


X, X, ○, ↓ ↘ → □

X, ↓ X, ↓ ↙ ← □



ROBERT GARCIA



○, ↓ ○, (↓ ↘ → ○)
2 veces



ATHENA ASAMIYA



Arrinconado
↓ ○, → ○, → ↘ → □
Ó varia el final en el aire con ↓ ↙ ← △

IORI YAGAMI



□, → X, ↓ ↘ → □

Arrinconado, → X, X (↓ ↙ ← □) 3 veces

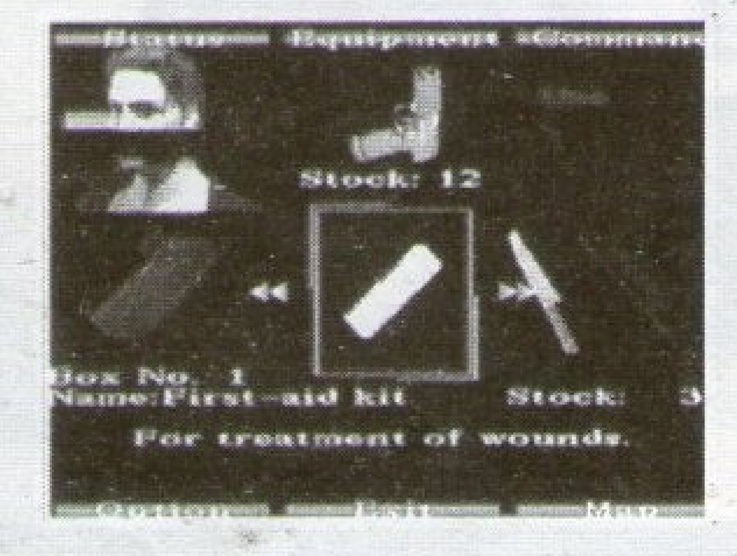
→ X, X (↓ ↙ ← □) 3 veces

→ ↘ → △, (↓ ↙ ← □) 3 veces

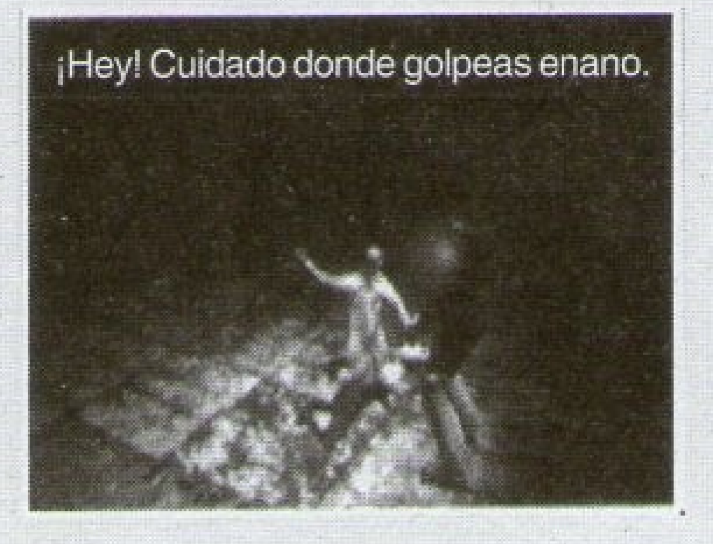
Silent Hill

La conocida empresa *Konami* luego de su último gran éxito llamado *Metal Gear Solid* nos trae un nuevo juego, una aventura en 3D de un género poco explorado por esta compañía esta obra en sí se llama *Silent Hill*, su trama mezcla terror y misterio (tratando de copiar la exitosa fórmula de *Resident Evil*) en un buen intento de Konami por atraer a los fanáticos de los juegos de terror y *gore*.

Características: En el transcurso del juego podrás encontrar diversos objetos que te serán de utilidad en el desarrollo del juego como frascos de medicina, un cuchillo (algo inútil por cierto), un arma (la cual te la dará una hermosa mujer policía llamada Cybill Benett), una linterna (sin la cual tendrás muchos problemas), una radio descompuesta, entre otras cosas. Como era de esperarse tendrás que conseguir llaves y otros objetos que tienen la misma función (como unas originales placas, cuatro para ser exáctos) asi como también deberás de resolver algunos acertijos y mecanismos.
Los enemigos son de los más



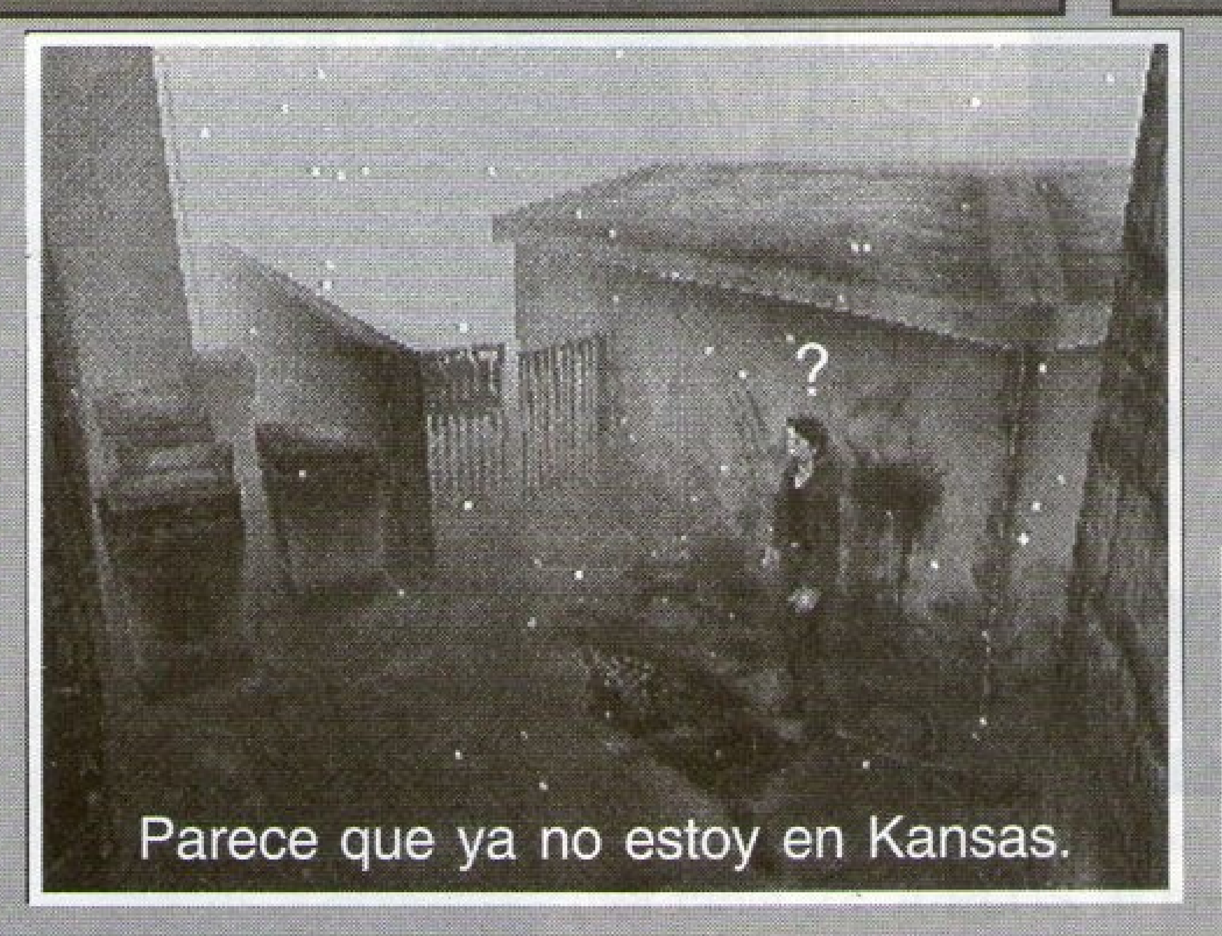
variados entre ellos podremos encontrar unos horrendos perros desollados, increíbles pterodáctilos, horrendos enanos que te atacarán en mancha, entre otros seres de lo más escalofriantes todos ellos activarán la radio que llevas. Cabe resaltar que esta radio también se activará con la presencia de unos pequeños espectros inofensivos pero inoportunos. El ambiente del juego cambiará radicalmente en algunos escenarios volviéndolos en verdaderas pesadillas siendo los escenarios decorados con cadáveres que *adornarán* las paredes para darte una mejor atmósfera.

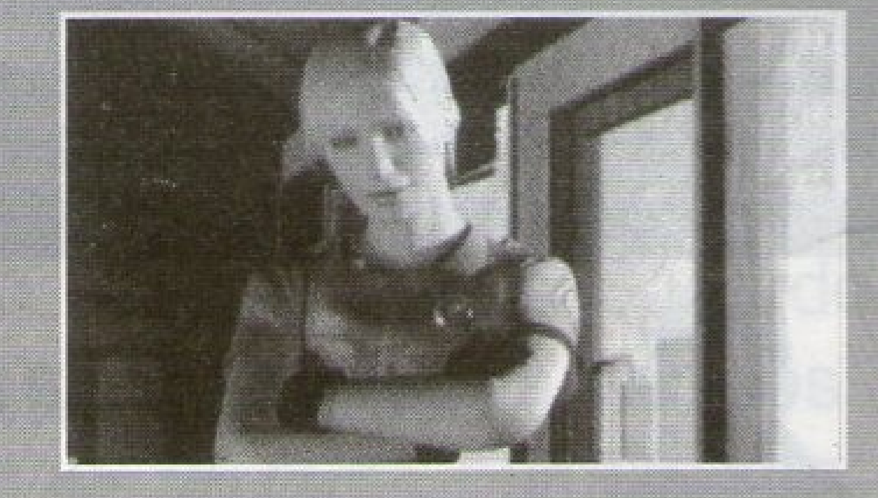

¡Hey! Cuidado donde golpeas enano.

Aunque los gráficos del juego en general no sean de los más detallados, cumplen en forma más que correcta su función, envolvernos en la atmósfera siniestra y escalofriante del lugar donde se desarrolla esta aventura el pueblo llamado Silent Hill. Para el protagonista del juego llamado Harry Mason esta extraña travesía empezará una noche cuando llevaba a su hija Cheryl en su auto por una carretera de lo más normal cuando un extraño hecho ocurrirá en su camino, teniendo Harry que salirse del camino para evitar atropellar a una pequeña lo cual hace que se termine estrellando con una cerca de seguridad del camino, luego de recobrarse del impácto se da con la terrible sorpresa de que su hija había desaparecido y sale a buscarla en un extraño lugar. Esta es la forma magistral en que la secuencia de introducción (o *intro*) nos transporta a una aventura misteriosa desarrollada en una atmósfera lúgubre que hace de este juego una odisea escalofriante. El pueblo en el que se sumerge Harry buscando a su hija es de lejos un extraño pueblo fantasma cubierto por una espesa neblina que dificulta la visión del panorama haciendo que uno esté al tanto de cualquier ruido ya que no se puede estar seguro de donde saldrá un enemigo.






Parece que ya no estoy en Kansas.

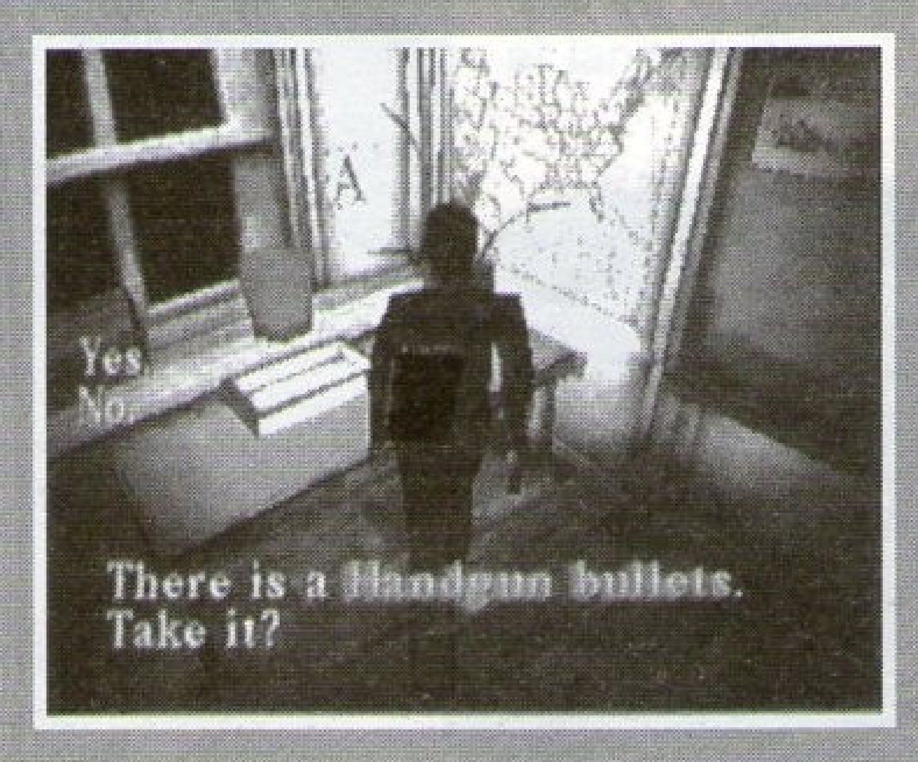




Una ayuda para Harry será la bella oficial Cybil Bennett.

DATOS INTERESANTES:

Como en la mayoría de los juegos las balas deben ser racionadas y para ello no vale la pena desperdiciarlas en los perros y pterodáctilos ya que los puedes esquivar simplemente corriendo, a los fastidiosos enanos, cucarachas y enfermeras podrás sacártelos de encima con el fierro que encontrarás en el camino para finalmente darles el golpe de gracia pisándolos en el piso (una forma de vengarte de los enanos que te atacan en mancha).



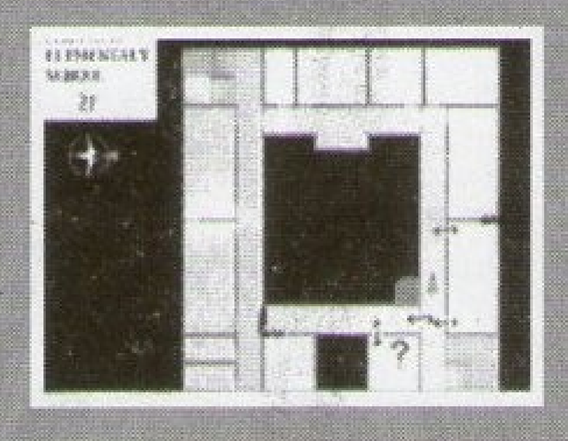


Como siempre es recomendable darte una vuelta por la ciudad para coger todos los artículos que puedas como los frascos de medicina, municiones y los botiquines de emergencia (por ejemplo en el interior del bus que se encuentra frente a la escuela).





Una vez en la escuela tendrás que ubicar dos medallones de metal para abrir la puerta que se encuentra en la base del reloj ubicado en el patio de la escuela, uno se encuentra sujeto por una mano mutilada la cual tendrás que deshacer usando un ácido mientras que la otra pieza se encuentra en el salón de música.



Para pasar la etapa del piano debes leer el poema que se encuentra en la pizarra cercana, las teclas correctas son las que no suenan y debes interpretarlas como las aves negras y blancas que mencionan en el poema en el mismo orden.

5 3
1 4 2

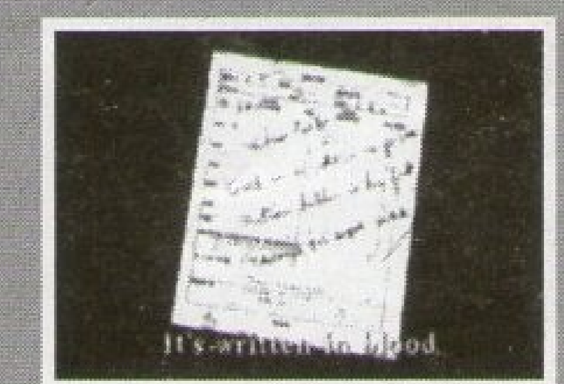
Si te aburre en cierto momento ver tanta sangre podrás cambiarla de color entrando a la pantalla de Options y presionar L1 o L2 , así accederás a un menú oculto con el cual podrás cambiar el color de la sangre entre otros pequeños detalles del juego.



En el cuarto del zodíaco los números que debes de presionar son: Sagitario 6, Tauro 4, Géminis 8.



En el hospital el lugar correcto de las placas para abrir la puerta del segundo piso es rojo, azul, amarillo y verde. Encontrarás tres frascos de medicina en la máquina de gaseosa del hospital una vez el que el lugar se transforme.



Bonus Finales

·Mal final - Premios: Tanque de gasolina, cierra eléctrica y taladro para piedra.

El tanque de combustible lo puedes encontrar en la gasolinera, usalo para darle energía a los otros dos premios, pero sólo puedes tomar una de las dos armas. El taladro para piedra está en el cuarto abajo del cuarto de control del puente levadizo. No es muy bueno. La cierra eléctrica se encuentra en la ventana rota de Cut-Rite Chainsaws, y es mucho mejor que el taladro para piedra.

·Mal + Final – Premio: Katana (espada japonesa)

Esta se encuentra en el cuarto que está cerrado en Levin Road (casa para pasar a la escuela). Mata a cualquier enemigo de movimientos lentos. Presiona el círculo durante unos segundos sin soltarlo para un golpe por encima de la cabeza, y presiónalo rápido dos veces seguidas para dos golpes. Puedes hacer un combo de tres golpes apretando el círculo hasta que empiece a dar el golpe simple, para luego hacer el combo de dos golpes rápidamente.

·Buen Final – Premio: Hyperblaster

Esta arma es maldita. Es super poderosa y es de municiones infinitas.

·Buen + Final – Premio: Channeling Stone

Esta la encuentras en la CONVENIENCE STORE.

Final Secreto

Bien pues, terminaste el juego... y lo has terminado en todos los cuatro finales posibles y estás contento... pero no has visto todo! Obtuviste la CHANNELING STONE para algo, así que úsala. Úsala en estos cinco lugares y obtén un final secreto!

1) El techo del la escuela primaria B (Elementary School B)
2) La entrada al Hospital Alchamedic (antes de pelear contra el monstruo).
3) Motel Parking Lot
4) Bote
5) Lighthouse roof-top (lo más alto del faro)

Bueno, una cada vez que uses la piedra, aparecerá una pequeña luz que luego desaparece... una vez que la uses en todos esos lugares y termines el juego podrás jugar el final especial.

RED ASPHALT

LOCO, LOCO, LOCAAASO

Red Asphalt es la consecución del popular *Rock and Roll Racing* de *Súper Nintendo*, mejorado con gráficas y sonidos impresionantes viene con todo a nuestros vicios. Un juego muy radical y agresivo de carros, destrucción y carrera, tu única misión acabar con tus oponentes de la forma más sádica y lujosa, además de llegar en primer lugar ja ja ja). Obiamente todo empieza en el futuro con un caos terrible (como en nuestra redacción) que consume la tierra, con lagos de sangre, montañas de craneos rotos y acero quemado por todos lados. Entonces salen algunos sobrevivientes acompañados con sus vehículos que sacan la cara por su corrompido planeta compitiendo por dinero, honor y quien sabe que cosas más.
Iras viajando por diferentes planetas batiéndote en duras batallas, te enfrentaras a todos los personajes para elegir (exepto el tuyo claro) ademas del temible *boss*, ellos te harán la vida imposible, podrás hacerlos polvo con los siguientes trucos:

* Enpieza comprando el siguiente carro al que tengas, no le compres armamento ni equipo recien equipa tu nuevo carro con el dinero que tengas ahorrado.

*Al principio solo compra *armor* y *nitro* para faciliatrte las carreras (pa´ que no te quejes).

*Dispara al enemigo siempre anticipandote a las vueltas porque al disparарle defrente por atrás el doblara y el tiro se ira al cacho.

*Nitrea en las rampas y dobla anticipándote a la curva, dale vuelta en el aire !cuidado que te caes !

*Dale curva de 180° a tu vehículo y ataca con todo para atras, déspues detente un rato para dar paso a los demás, luego dales como a hijos por atrás (te daran dinero).

*Comienza ganando las carreras por velocidad, no te entretengas matando a los demás (o ellos te matarán) sigue así hasta que tengas dinero suficiente.

*Usa los nitros sólo en trechos rectos, no en curvas, de lo contrario no aprovecharas el nitro y te chocaras



TURBOS INFINITOS

Durante el juego pon pausa y presiona R1+R2 y arriba, izquierda, derecha, abajo, triángulo, cuadrado, círculo y x. Si lo haces correctamente se escucha un sonido que lo confirma.



AUTOS GRANDES

En la pantalla de menú presiona R2+L2 y arriba, arriba, arriba, círculo, círculo, círculo. Si lo haces correctamente se escucha un sonido que lo confirma.



ARMAS INFINITAS

Durante el juego pon pausa y presiona R1+R2 y derecha, arriba, izquierda, abajo, cuadrado, triángulo, círculo y x. Si lo haces correctamente se escucha un sonido que lo confirma

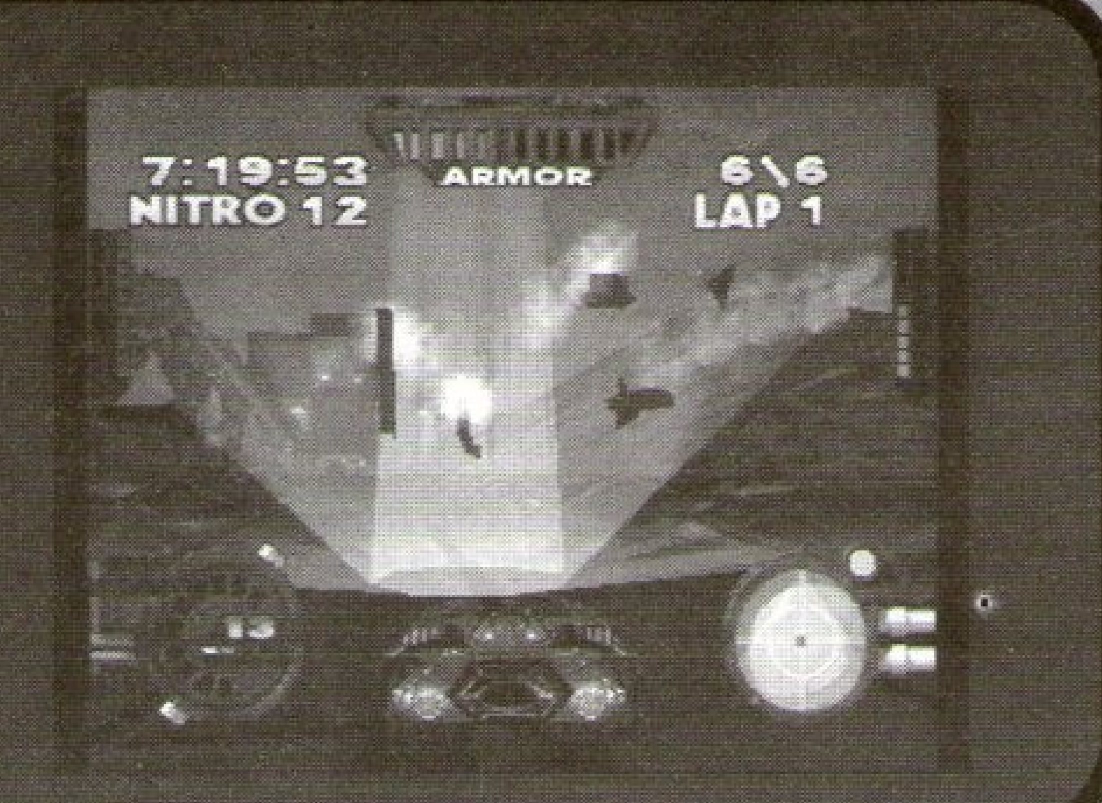


INVENCIBLE

Durante el juego pon pausa y presiona R1+R2 y abajo, abajo, abajo, círculo, círculo, círculo. Si lo haces correctamente se escucha un sonido que lo confirma.

AUTOS JEFES

En la pantalla de menú presiona L2 y izquierda, derecha, abajo, arriba, cuadrado, cículo, x y triángulo. Si lo haces correctamente se escucha un sonido que lo confirma.



DINERO SIN LIMITES

En la pantalla de menú presiona L2+R2 e izquierda, izquierda, derecha, derecha, cuadrado, cuadrado, círculo y círculo. Si lo haces correctamente se escucha un sonido que lo confirma.

LA REVOLUCION DEL BAILE

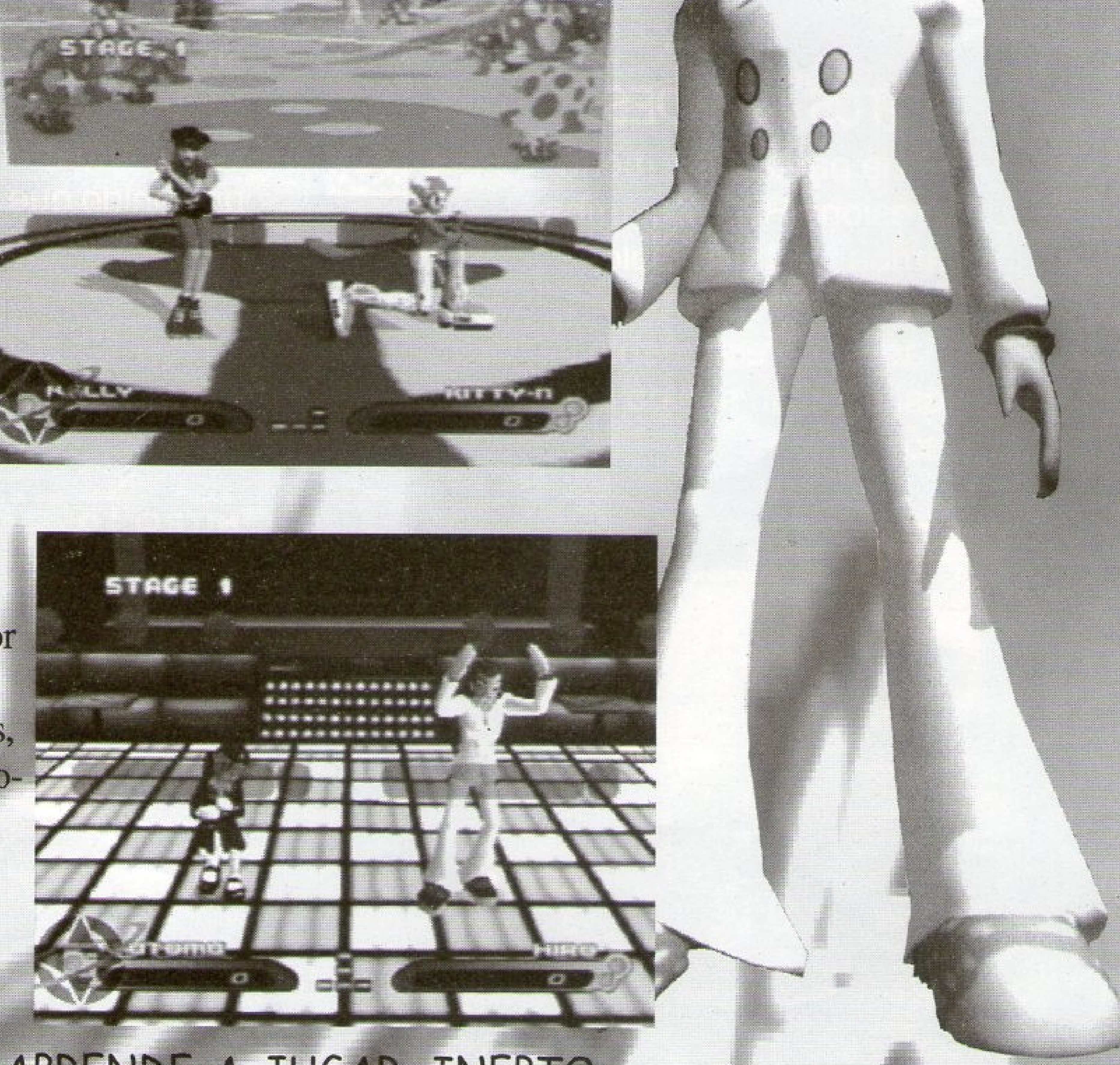
Bust a Move 2 Dance Tengoku Mix

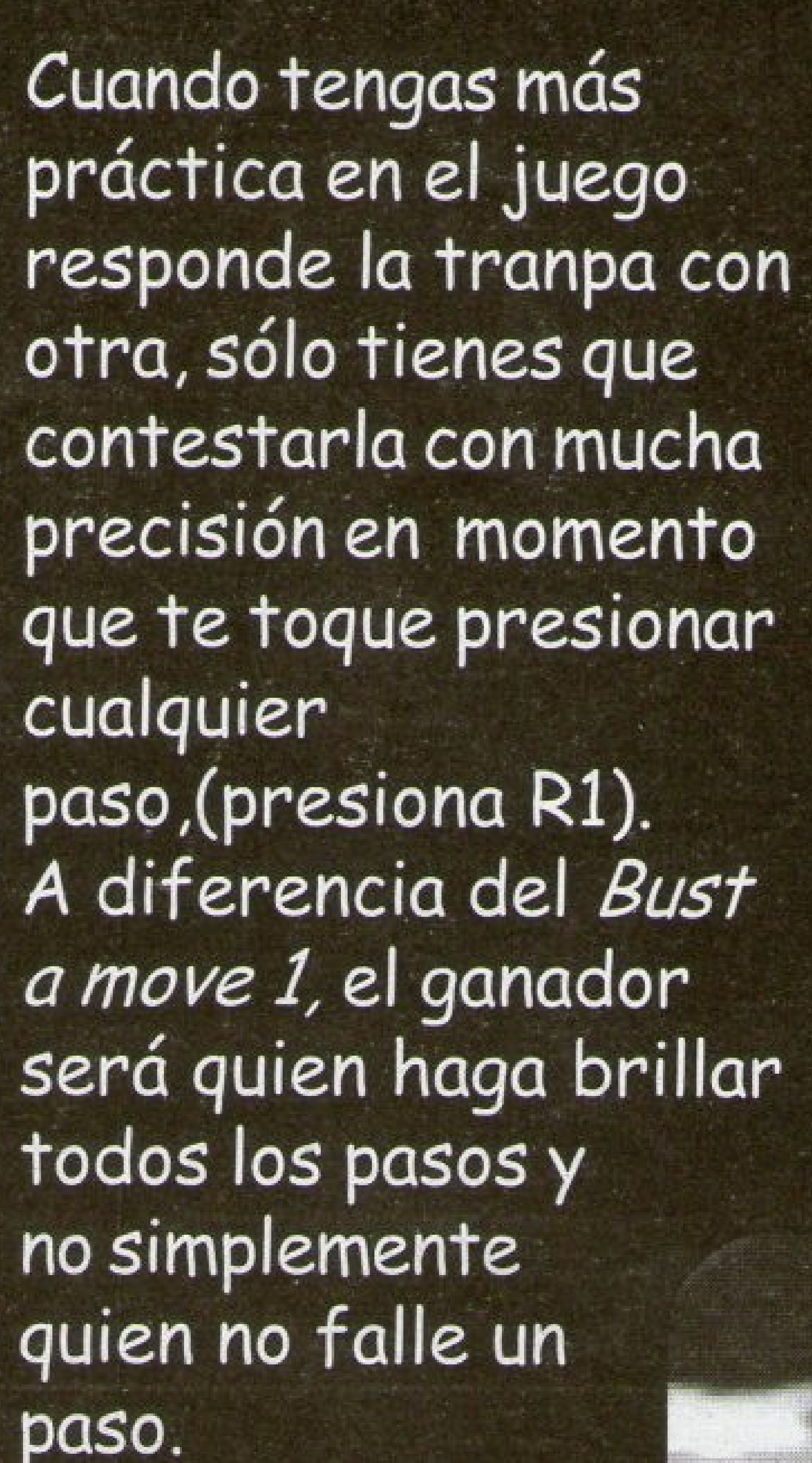
Uno de los juegos más esperados por nosotros, los viciosos, es el mencionado ahora, un juego con toda la originalidad y calidad gráfica que tú puedes exigir a un videojuego.

Como su antecesor, *Bust a Move 2 Dance Tengoku Mix,* posee una banda sonora de excelente sonido y ritmo que te pondrán en onda cada vez que las escuches.

En cuanto a los personajes, la mayoría del primer *Bust a Move* están (*sacaron a los monses*) pero con otros trajes y espectaculares pasos de baile mezclados con variadas acrobacias (*más que en el primero*), ellos están acompañados por los nuevos personajes que dan comicidad al juego: el gorila, el dinosaurio y otras tonterías que están de relleno y por las puras (bueno, hay excepciones).

La calidad gráfica es impresionante por las texturas, tomas de cámara y por los escenarios ya que han aprovechado al máximo la capacidad de *PlayStation* demostrando su poder ante las otras consolas.





APRENDE A JUGAR, INEPTO

El modo de juego tiene modificaciones (*eliminaron estupideces*) para que los calichines que juegan contando suden más al hacer las secuencias y si eres de ésos, aquí te van pautas para que juegues chévere, pajita, pulenta y no se burlen de ti:

* Las secuencias son más largas, es obvio, el puntaje depende de la forma en que ejecutes las secuencias, debes presionar con exactitud cada flecha y botón llevando el ritmo de la música. La velocidad con que lo hagas depende en qué cancha te encuentres, ya que cada lugar tiene una velocidad de música distinta (*Pander: rápido*; *Kelly: lento),* recuerda: *«el más preciso será el vencedor».*

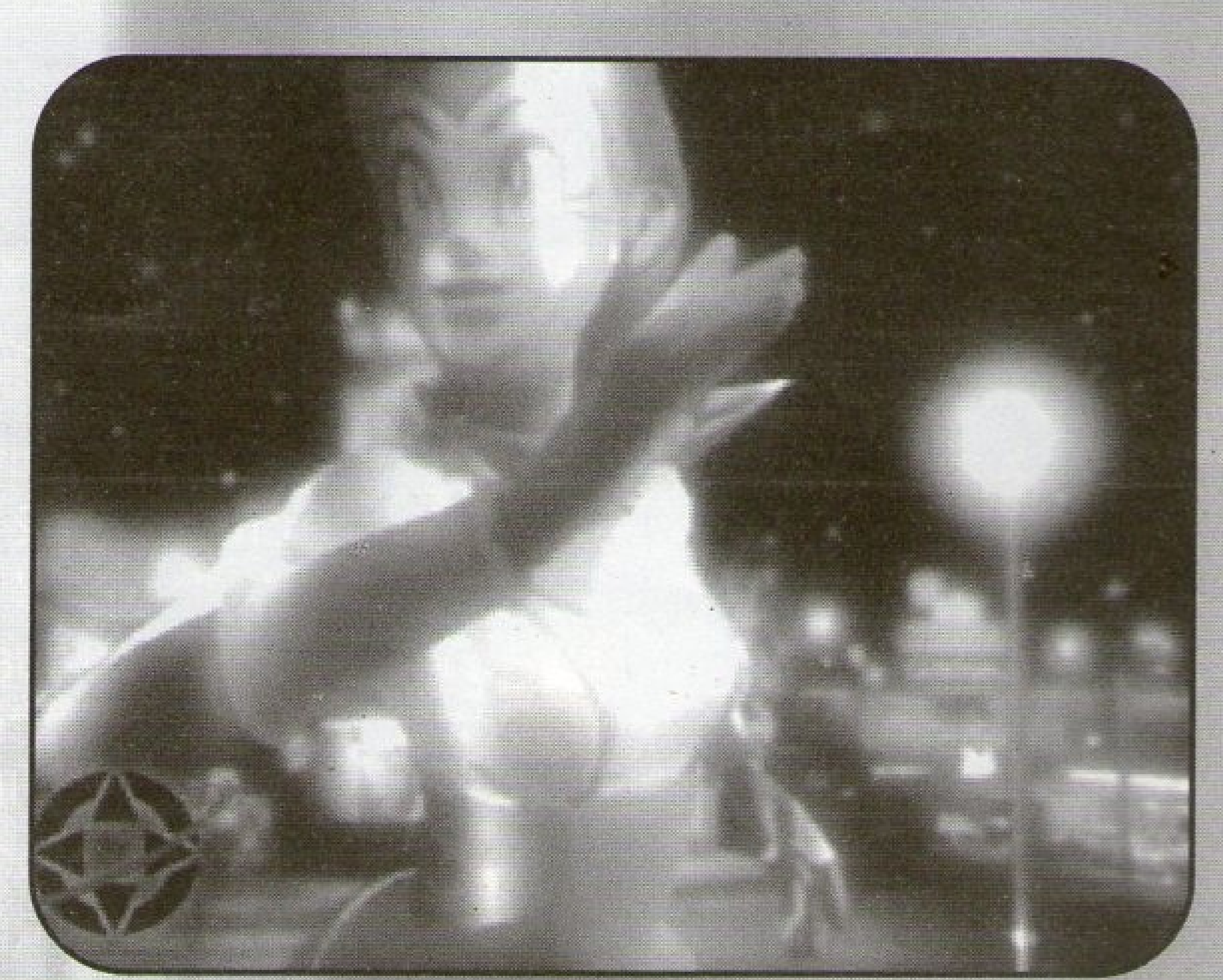
* No frotes la cruz porque la máquina te anula el paso, tampoco uses el R2 (*escapar de la trampa)* cuando sepas que no presionaste bien la secuencia (*una de las idioteces del Bust a Move anterior).*

* Puedes saltearte pasos (para más puntos), pero ¡guarda! sólo debes hacerlo cuando sepas todos los pasos en secuencia y descubras qué paso es más apropiado.

* Muchas de las mañas del anterior B*ust a Move* funcionan aquí, así que no dudes en hacerlas (*si no las sabes, piña).*

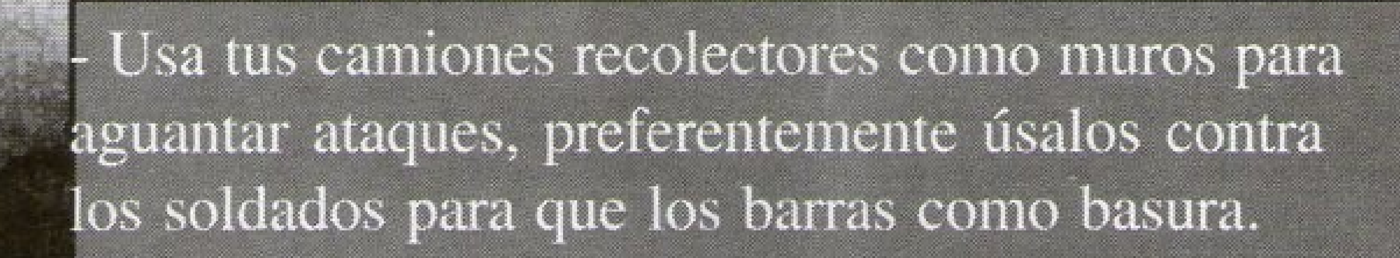
Cuando tengas más práctica en el juego responde la tranpa con otra, sólo tienes que contestarla con mucha precisión en momento que te toque presionar cualquier paso,(presiona R1). A diferencia del *Bust a move 1,* el ganador será quien haga brillar todos los pasos y no simplemente quien no falle un paso. Antes de hacer un *Cool* o cualquier paso final tira trampa, esto funciona (también en *Bust a move 1*).



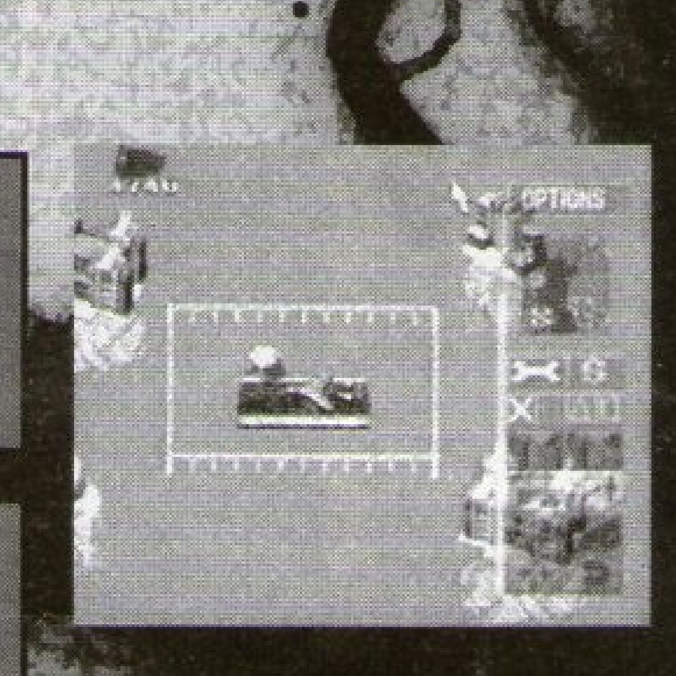


Command & Conquer Red Alert Retaliation

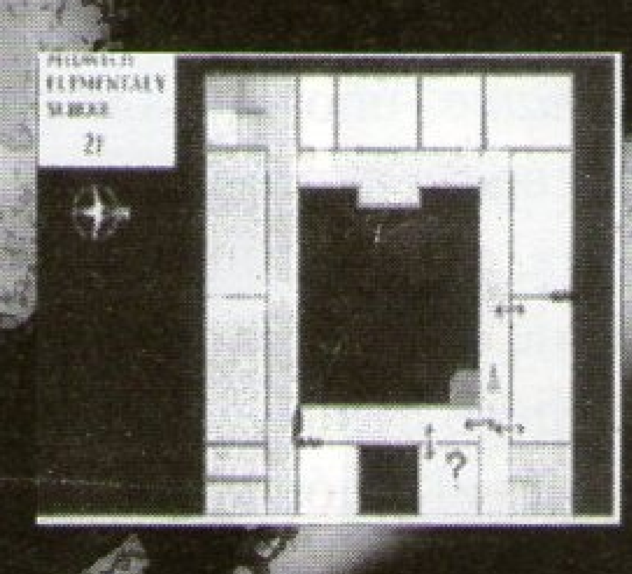
Lamentablemente existen pocos juegos de estrategia para *PlayStation.* De los pocos *Comand and Conquest: Red Alert: Retalation,* es considerado el mejor de su género. Desde su aparición la saga de *Comand and Conquest* ha agradado a todos aquellos que gustan de algo más que la simple sangre y violencia sin sentido para un buen videojuego (hablo de pensar, claro). Con 34 misiones y 105 mapas para varios jugadores *Red Alert: Retalation,* no decepcionará a los seguidores de esta saga, con un alto nivel de dificultad que puede dejar en ridículo hasta al más pintado de los viciosos. No debes dejar de usar la opción *skirmrck* y conectar dos *PlayStation,* aquí es donde se mide tu verdadera capacidad contra otra persona.



- Usa tus camiones recolectores como muros para aguantar ataques, preferentemente úsalos contra los soldados para que los barras como basura.

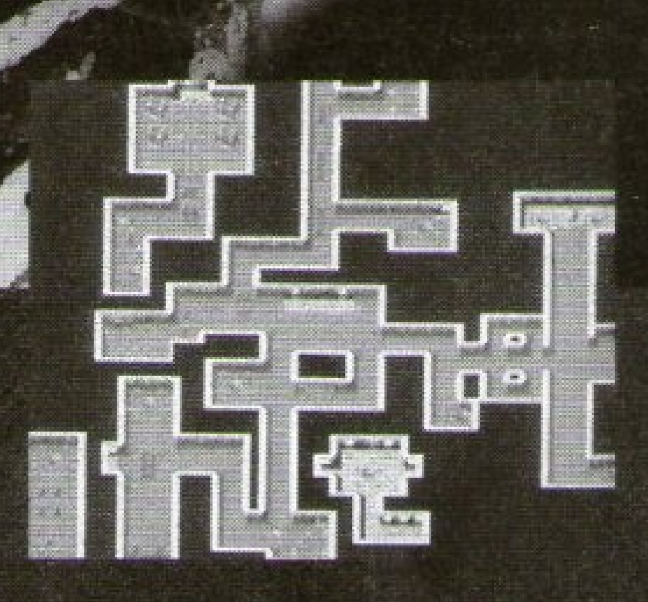


- Cerca tu base con lanzallamas y todo lo que se asemeje (depende del país) alrededor de los power plant y de la base central, ya que son las construcciones más importantes que tienes (haz bastantes).

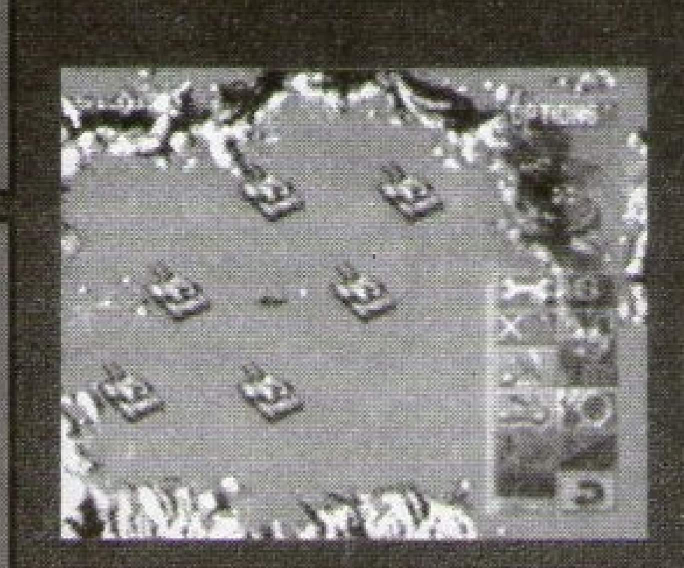


- Ataca los camiones recolectores y refinerías, para que cierres sus posibilidades de dinero y no pueda construir (no ataques con soldados los camiones recolectores).

- Tu mayor objetivo es atacar la base central. No deben importarte las demás construcciones, así el oponente no podrá hacer construcciones y caerá en el abismo de la derrota.



- Apenas tengas acceso a otro camión constructor, haz otra base (siempre cerca al mineral) y constrúyelo lejos de la central, de este modo, tendrás el doble de mineral.

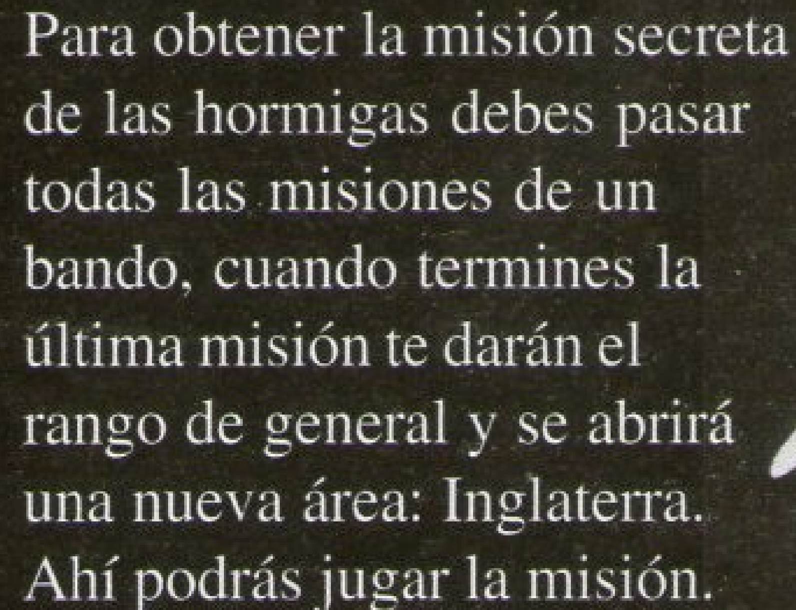


- Al atacar, pon en fila horizontal tus tropas. Las unidades pesadas deben estar adelante y los soldados atrás; no ataques a los soldados con tus tanques, éstos son para las construcciones.

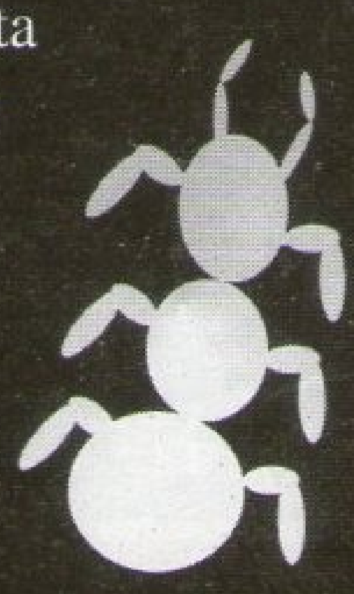
- No te emociones y dejes tu base sola (salvo en casos de emergencia). Coloca más soldados que tanques.



- Repara tus construcciones apenas sientas un ataque. Si no eres rápido, el contrario te las destruirá. ¡Despierta loco!



Para obtener la misión secreta de las hormigas debes pasar todas las misiones de un bando, cuando termines la última misión te darán el rango de general y se abrirá una nueva área: Inglaterra. Ahí podrás jugar la misión.



TRUCOS

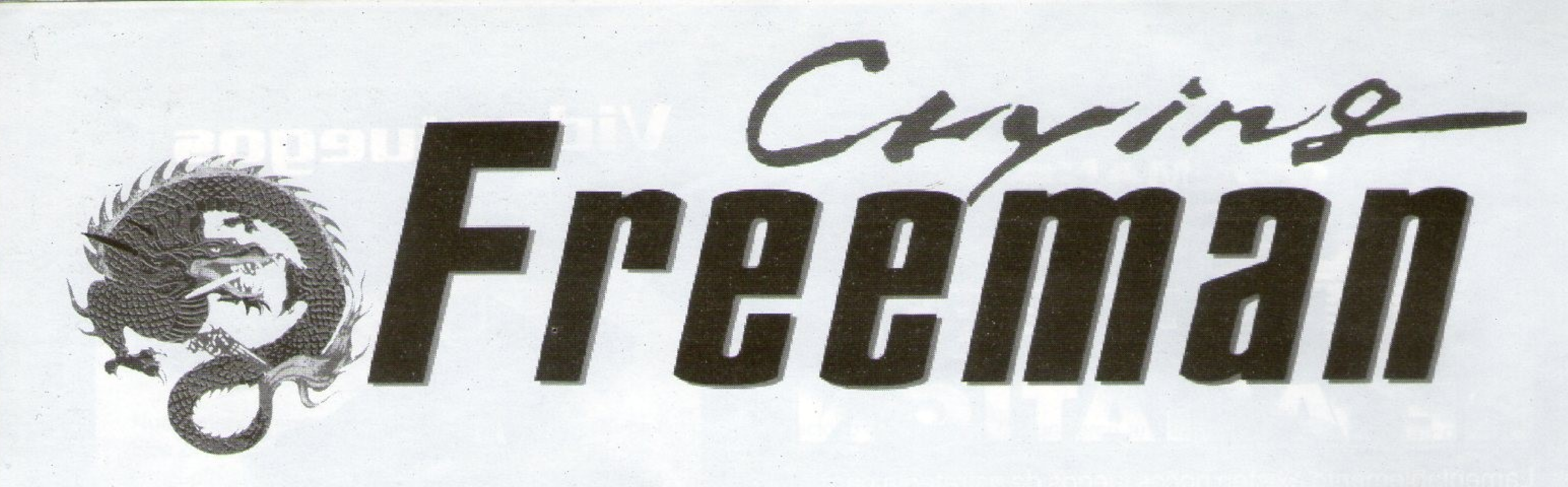
Primero: sólo usa el botón círculo y sitúalo en los team con el triángulo en las siguientes secuencias:

1000 créditos: X, X , cuadrado, y círculo tres veces.
Bomba atómica: círculo, X, círculo dos veces, X, y círculo.
Pasarse de nivel: círculo dos veces, triángulo, X dos veces y cuadrado.
Revelar mapa entero: triángulo dos veces, X, círculo, triángulo y cuadrado.
Reemplazar el mineral por personas: cuadrado y X tres veces.
Invulnerable: cuadrado, X, círculo, X, y triángulo dos veces.
Bombardero: X tres veces, círculo, triángulo y cuadrado.

- Comienza por construir tu base en un lugar cercano a los minerales, después sigue la siguiente secuencia para tener acceso a todo el poder del *RED ALERT*:

- Power plant
- Advance power plant
- Refinery
- Barracks
- War factory
- Tesla coil
- Radar done
- Tech center
- Service depot
- Air field
- Helipad
- Misile silo





"Mata cuando se te ordene... mata cuando se te ordene... mata cuando se te ordene..."

Asesinos hay muchos, unos a sueldo, otros por venganza y más de uno por mero placer. Así, algunos tanto o más crueles que otros pero ¿qué pasa cuando el asesino en cuestión no desea matar sino que es controlado sin que nada pueda hacer por evitarlo y su alma torturada sólo vierte lágrimas de dolor?











La vida de la joven pintora Emu Hino cambiaría radicalmente el día que vio cómo un apuesto joven acabó con la vida de unos sujetos con tal destreza que dejaba entrever su habilidad como experto asesino. Pero su miedo se transformó en asombro al ver cómo acabado el acto el joven vertía lágrimas de dolor y por alguna razón se sentía irresistiblemente atraída a él, sólo que el crimen perfecto no debe tener testigos y Yo Hinomura debía eliminarla, cosa que la joven aceptó sólo que ambos se enamoraron. Sin embargo, la mafia china a la cual pertenecía Yo no dejaría ir así como así a su mejor hombre: el *Hombre Libre*.

Crying Freeman es uno de los máximos exponentes del género negro dentro del mundo del manga, es decir, una historia policial cargada de acción, sexo, traiciones y crímenes entretejidos dentro del mundo de la mafia china gracias al guión de Kasuo Koike y los dibujos de Ryoichi Ikegami, publicado en 1991por la editorial *Shokugan*.

A simple vista se podría pensar que es uno de esos tantos guiones de asesinos que abundan pero lo que diferencia a *Freeman* de sus colegas es que él no es consciente de su sangrineto oficio. Yo Hinomura era un virtuoso ceramista quien un día encontró unos negativos que resultaron ser las pruebas de sangrientas torturas y al negarse a devolverlas, pese a una cuantiosa recompensa, fue secuestrado por los *108 Dragones*, una poderosa mafia china. Así, mediante una terapia de hipnosis (acompañada de una sesión de tatuaje) se convirtió en *Freeman*, un asesino encargado de ejecutar a quienes se le ordenara.



EL LLANTO DEL HOMBRE LIBRE

Nombre: Freeman
Trabajo Original: Kazuo Koike (guión)
Ryoichi Ikegami (dibujo)
Dirección: Christopher Ganz
Producción: TOEI
Adaptación: Christopher Ganz
Actores: Mark Dacascos (Yo)
Julie Condra Douglas (Emu)
Música: Patrick O´Hearn
Banda Sonora: Shoji Yamashiro

La adaptación en acción real de la historia de Kazuo Koike llegó a la pantalla grande bajo el título de Freeman y fue estrenada el año pasado en nuestro país como *El Llanto del Hombre Libre*. El filme abarca tan sólo el primer OVA, con algunas diferencias, pero en conjunto mantiene la esencia de la obra de Koike, donde Yo Hinomura sería correctamente interpretado por Mark Dacascos.

***Crying Freeman* posee 8 OVAS**

Hermosa tristeza

Sin embargo, nadie esperaba que *Freeman* resultara tan eficaz y sin proponérselo se convirtió en el mejor asesino del mundo, que derramaba lágrimas como único escape psicológico de su alma y cuyo nombre era temido por muchos aunque su apariencia era un total enigma pues todo aquel que lo viera debía morir. Es así como en uno de sus tantos encargos, Emu Hino vio toda la escena por lo tanto su final era inevitable. Sin embargo, antes que Yo terminara con su vida le pidió hacer el amor pues no quería morir sin haber experimentado *eso* y es que a sus 29 años aún era virgen, situación que parecía abrumarle en demasía.

Freeman accedió a tal pedido, no por ganarse con la chica sino por tratarse de el último pedido de una condenada, además de ello, Yo nunca había tenido nada con ninguna mujer y terminó enamorándose de Emu. Los *108 Dragones* no podían permitirlo, no obstante, al ver la determinación de *Freeman,* quien estaba dispuesto a morir por la mujer a la que amaba, la esposa del líder decidió consentir tal unión.

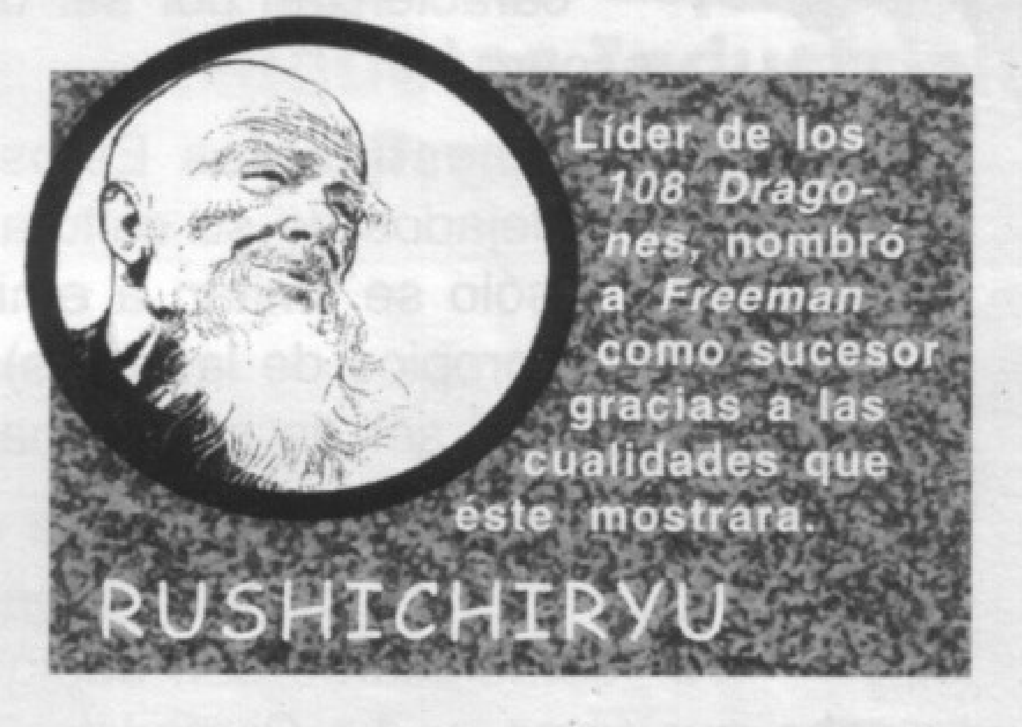
Para ello ambos debían renunciar a su vida anterior de tal suerte que Yo se convertiría en el nuevo líder de los *108 Dragones* y Emu en su esposa (pues las actuales cabezas de la organización ya eran bastante ancianos) así sus nuevos nombres serían *Om Thai Yeung* (Sol de Dragón) y *Fu Ching Lan* (Orquídea de Tigre) respectivamente, además Emu debía tatuarse.

Problemas étnicos

Los nuevos líderes debían ser presentados a los 10 ancianos mayores, cada uno de los cuales es denominado como un planeta del sistema solar pues siempre están alrededor del jefe como lo están los planetas del sol.

Pero no todos están de acuerdo con el nuevo cargo de *Freeman.* Después de todo, ¿cómo es posible que un japonés se convierta en el líder de una organización china? en especial si los antiguos líderes tiene una nieta.

Pero los *108 dragones* no es una organización criminal pues sólo eliminan a quienes se interponen en su camino por lo tanto *Ivory Fan* fue descartada por sus propios abuelos debido a su sed de sangre. Luego de un enfrentamiento, la gordita entiende su error y jura proteger a *Freeman* y a Emu, además de poner la nota de humor.



Asesino perfecto

Freeman ejecuta a sus víctimas de una manera limpia ya sea utilizando revólveres o con un puñal, el cual utiliza tanto con las manos como con los pies y no presenta emoción alguna de tal suerte que su trabajo es impecable. Por ello algunos optan por secuestrar a Emu para acabar con él pero su esposa no quiere ser una carga para su amado por lo cual decide entrenar con la espada *Munemasa* y sorprendentemente logra armonizar su alma con la de la katana y a eso agreguémosle su tranquilidad.



Los enemigos de Freeman son muchos y es que ¿quién no desearía acabar con el mejor asesino del mundo?





Chocobos

La mascota de toda una compañía

En el mundo de Final Fantasy, desde antes que llegaran los humanos existían los Chocobos, quienes tuvieron que adaptar su ritmo de vida para coexistir con los humanos. Ellos poseen el poder de usar una magia arcana muy poderosa, pero son los típicos seres que pueden acabar con el planeta y ser lo suficientemente pacíficos para no hacerlo. Los Chocobos poseen su propio lenguaje, su propia cultura, además son mucho más que simples adornos escenográficos, juegan un papel importante a lo largo de todas las aventuras en *Final Fantasy*. A estas aves les molesta mucho que los confundan con pollos gigantes (porque sí los hay en este mundo) y algunos se divierten usando el cañón de los Chocobos en el cual se lanzan para sentir que pueden volar, pues a pesar de ser tan poderosos su magia no se los permite (¿?)

Clases de Chocobos

Salvajes No se sabe mucho de ellos, sólo que viven cerca de uno de los círculos polares árticos, en una zona templada. Se caracterizan por ser de un color amarillo oscuro.

Domesticables Estos chocobos están alejados de su cultura, su lenguaje es torpe y sólo se limitan a emitir ciertos sonidos (propios de las aves). Se caracterizan por ser de color amarillo claro.

Arcanos Esta clase es la más inteligente, son capaces de comunicarse con cualquier ser inteligente, se sabe que viven en La Ciudadela Perdida de los Chocobos. Se caracterizan por ser de color gris amarillento.

Híbridos Son los cruces entre los Chocobos salvajes y los domesticables, dando origen a los Chocobos de colores, los colores en que salen son al azar y pueden ser de la variedad de los colores del arcoiris.

La popularidad de los Chocobos ha hecho que la *Squaresoft* haga juegos tomándolos como protagonistas, tales como *Chocobo's World* que hizo su arribo en el *PlayStation*. En este juego manejas a un Chocobo que ha nacido en cautiverio y al encontrarse con otro de su especie le da el propósito de buscar el origen de su raza. Este juego te explica todo acerca de esta enigmática raza. Otro juego es *Chocobo Racing*, también para PlayStation, aquí eres partícipe de carreras de Chocobos manejados por jockeys de Chocobos (¿?). También en *Tobal 3* es uno de los personajes ocultos, al poner a dos Chocobos en lucha da la impresión que sea un juego de pelea de gallos, pues sólo se limitan a dar picotazos, patadas o saltar.



Más que el bicho raro de un juego es la mascota de toda una compañía: la *Squaresoft*. Cuando Final Fantasy salió para el sistema de *Nintendo* fue lo suficientemente exitoso para poder sobrevivir en el mercado y al hacer una encuesta con los videojugadores, uno de los personajes que más gustaron fueron los Chocobos. En agradecimiento de que aún seguían en la competencia, lo adoptaron como mascota desplazando a un miserable bicho peludo que era su anterior mascota. Actualmente los Chocobos salen en todos los juegos de la compañía ya sea en el afiche de un escenario, como un simple adorno o como un personaje oculto para usar. La mercadería asociada a este personaje es suficientemente variada desde simples llaveros, cartucheras, mochilas, calcomanías e incluso hay un libro que explica la *Leyenda de los Chocobos* y su misión en la Tierra



A pesar que la saga de Final Fantasy no es una continuación serializada, los Chocobos siempre aparecen en todas las aventuras, pero en el *Final Fantasy 8* todos los Chocobos de la Tierra fueron exterminados en la *Guerra de la Luna*. Pero éste no es el fin de las aves ya que aparecerán en la futura película de Final Fantasy. Además no se puede afirmar que han sido eliminados del mundo de Final Fantasy, después de todo son los seres más poderosos de este mundo.

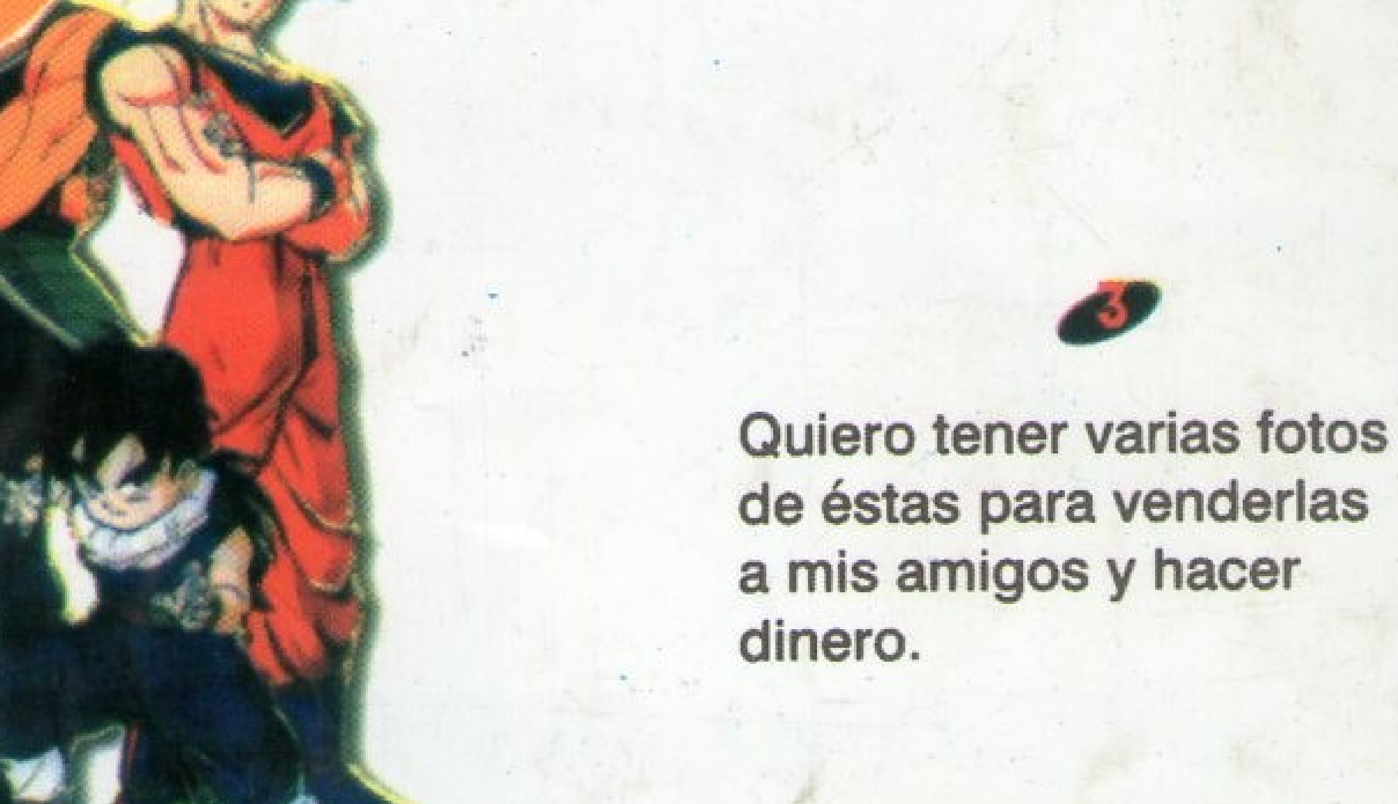

JUMP COMICS
和月伸宏

HAZLO PRONTO...

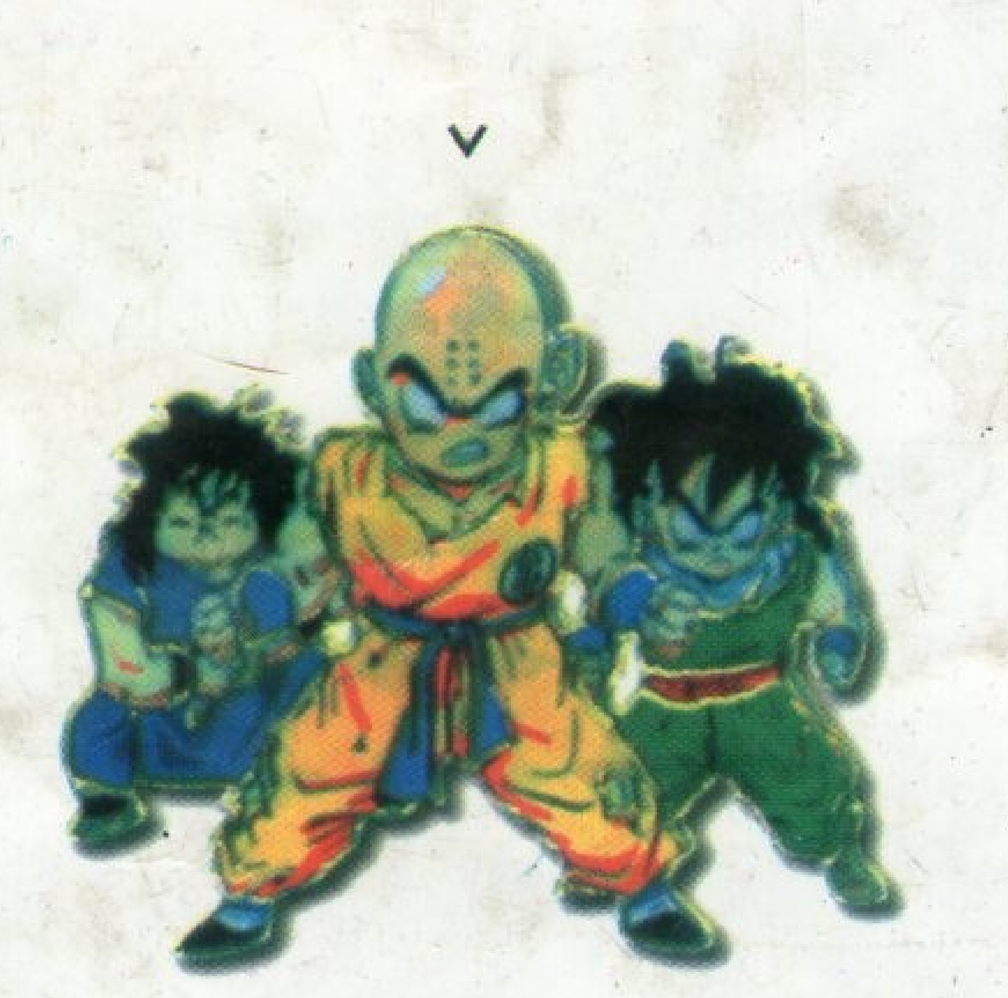
DESDE HOY PODRÁS HACER TODO LO QUE QUIERAS.
SI TIENES UNA IMAGEN QUE TE GUSTA O FASCINA
Y TE HAS IMAGINADO QUE COSAS QUIERES HACER CON ELLA:

1
Quiero esta imagen en un diskette y así lo utilizaré siempre en mis artículos y documentos.

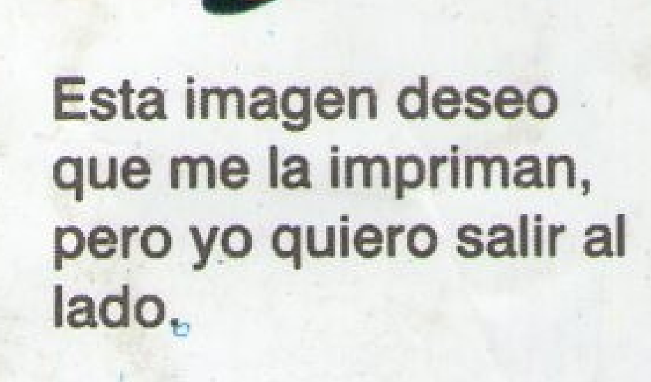




3
Quiero tener varias fotos de éstas para venderlas a mis amigos y hacer dinero.



2
Esta imagen deseo que me la impriman, pero yo quiero salir al lado.





4
A esta foto quiero que le quiten a mi suegra y me pongan a mí.

NO TE OLVIDES DE TRAERNOS LA IMAGEN QUE DESEAS UTILIZAR. NO ESPERES QUE OTROS TE GANEN.

5
Deseo salir como modelo y actor de televisión. Podré también salir al lado de Claudia Schiffer?

SÍ

Tú no tienes que preocuparte de nada, sólo llámanos y explícanos tu idea que nosotros la volveremos toda una realidad.



Av. Rivera Navarrete 2536 Lince Lima 14 Telefax 440 9028